



**Prueba de Evaluación de Bachillerato
para el acceso a la Universidad de Extremadura
Modelo criterios Curso 2019-2020**

Asignatura: Diseño

Tiempo máximo de la prueba: 1h.30 min.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

Opción A

Pregunta nº 1:

Tendrá un valor máximo de 5 puntos, donde se valorará la originalidad, expresividad, funcionalidad y desarrollo del supuesto elegido.

- Bocetos y estudios previos: máximo 1 punto.
- Desarrollo técnico: máximo 1 punto.
- Creatividad, expresividad y arte final: máximo 2,5 puntos.
- Memoria escrita: máximo 0,5 puntos.

Pregunta nº 2:

Consta de una pregunta con 6 ítems

La pregunta tendrá un valor máximo de 3 puntos.

Cada ítem tendrá un valor máximo de 0,5 puntos.

Pregunta nº 3:

Consta de una pregunta consistente en relacionar términos.

Tendrá un valor máximo de 2 puntos.

Cada relación de términos correcta tendrá un valor máximo de 0,5 puntos.

Opción B

Pregunta nº 1:

Tendrá un valor máximo de 5 puntos, donde se valorará la originalidad, expresividad, funcionalidad y desarrollo del supuesto elegido.

- Bocetos y estudios previos: máximo 1 punto.
- Desarrollo técnico: máximo 1 punto.
- Creatividad, expresividad y arte final: máximo 2,5 puntos.
- Memoria escrita: máximo 0,5 puntos.

Pregunta nº 2:

Consta de una pregunta con 6 ítems

La pregunta tendrá un valor máximo de 3 puntos.

Cada ítem tendrá un valor máximo de 0,5 puntos.

Pregunta nº 3:

Consta de una pregunta consistente en relacionar términos

Tendrá un valor máximo de 2 puntos.

Cada relación de términos correcta tendrá un valor máximo de 0,5 puntos.

Diseño. 2.º Bachillerato

Matriz de especificaciones

Bloque de contenido	Porcentaje asignado al bloque	Estándares de aprendizaje evaluables
Bloque 1. Evolución histórica y ámbitos del diseño.	15	<ul style="list-style-type: none"> – Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño. – Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen. – Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia. – 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.
Bloque 2. Elementos de configuración formal.	20	<ul style="list-style-type: none"> – Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.– Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual. – Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales, estéticos y simbólicos de los mismos. – 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 3. Teoría y metodología del diseño.	20	<ul style="list-style-type: none"> – 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 4. Diseño gráfico.	20	<ul style="list-style-type: none"> – Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad. – Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición. – 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 5.
Diseño del
producto y del
espacio.

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.
- Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
- Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.



**Prueba de Evaluación de Bachillerato
para el acceso a la Universidad de Extremadura
Modelo de examen Curso 2019- 2020**

Asignatura: **DISEÑO**

Tiempo máximo de la prueba: 1h.30 min.

Opción A

1. Realizar, sobre trama cuadrangular (adjunta a este cuadernillo), una identidad visual corporativa (logotipo, isotipo) para una fábrica de tomate (máximo 5 puntos).

- *Bocetos y estudios previos*
- *Técnica seca: rotulador, lápiz-grafito, lápices de colores, collage, etc.*
- *Realiza una pequeña memoria del ejercicio (50-75 palabras) explicando tu solución.*

2. Define o explica los siguientes conceptos (máximo 3 puntos) :

1. Define las 3 propiedades del color.
2. ¿Como es una fuente Tipográfica que sea de “palo seco”?
3. ¿Qué color es complementario del violeta?
4. Cita dos características del Art Decó.
5. Características de un Logotipo.
6. ¿Que dice la ley de cierre (Gestalt)?

3. Relaciona los términos en parejas (máximo 2 puntos):

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input type="radio"/> Colores luz | <input type="radio"/> Impresión a color |
| <input type="radio"/> Antropometría | <input type="radio"/> Mezcla aditiva |
| <input type="radio"/> Cuatricromía | <input type="radio"/> Figura humana |
| <input type="radio"/> Arte final | <input type="radio"/> Diseño gráfico |

Opción B

1. Realizar, sobre trama cuadrangular (adjunta a este cuadernillo), el diseño de la portada de un CD de música pop. Tiene que incluir el nombre del músico o grupo inventado por ti.
(máximo 5 puntos)

- *Tamaño de la portada del CD 12 x 12 cm.*
- *Bocetos y estudios previos.*
- *Técnica seca: rotulador, lápiz-grafito, lápices de colores, collage, etc.*
- *Realiza una pequeña memoria del ejercicio (50-75 palabras) explicando tu solución.*

2. Define o explica los siguientes conceptos (máximo 3 puntos):

1. Enumera las fases del proceso de diseño.
2. ¿Qué es una armonía de colores análogos?
3. Definición de Diseño.
4. Cuáles son los colores cálidos y por qué se denominan así.
5. ¿Que es el Minimalismo en diseño?
6. ¿Cuáles fueron los tres puntos básicos de la filosofía de la Bauhaus?

3. Relaciona los términos (máximo 2 puntos):

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| • Constructivismo | ○ Palo seco |
| • Serif | ○ La forma sigue a la función |
| • Saturación | ○ Colores primarios |
| • Funcionalismo | ○ Intensidad |

DISEÑO- RESUMEN DE CONTENIDOS EBAU

BLOQUE 1

Algunos de los movimientos artísticos de las Vanguardias de principios del siglo XX, influyeron en el diseño gráfico. Algunos de ellos son el Dada, The Stijl, el Cubismo, el Futurismo, el Constructivismo o el ArtDecó.

Todos de una forma u otra influenciaron de manera estética y funcional en el área del diseño, si bien, y son el Constructivismo y en el Art Deco los que más se relacionan con la evolución y el cambio que se produce de un siglo a otro.

Constructivismo- Movimiento que renuncia al arte por el arte para dar paso a la comunicación visual. La composición del Constructivismo destaca por sus marcadas diagonales, la fotocomposición y el uso de colores primarios.

Art Decó- Las formas se simplifican y se hacen más dinámicas y la tipografía pasa a ser lisa y angular (sin serifa). Se caracteriza por el empleo provocativo del color de influencia fauvista.

Escuelas y corrientes del diseño

La profesión de diseñador gráfico nace en las escuelas de diseño de esta época. Cabe destacar la Bauhaus, en ella se impartieron materias relacionadas con el mundo de la publicidad y la tipografía, y la escuela de Ulm que creó los primeros sistemas proyectuales en el campo del diseño y fusionó ciencia y diseño de una forma innovadora.

Funcionalismo - Tendencia del diseño que prima la función por encima de la estética o la forma. La belleza se convierte en consecuencia de la forma.

LA BAUHAUS: Fue una Escuela de Diseño , arte y arquitectura fundada en 1919 por **Walter Gropius** en **Weimar**, Alemania. Buscaban la función por encima de lo decorativo y poseían tres puntos básicos en su ideología: unión de todas de las artes hacia la funcionalidad, fusionar la artesanía y las artes, y por último vender los diseños directamente a la industria para independizarse del apoyo del gobierno.

BLOQUE 2

1. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

- **Elementos Conceptuales:** El punto. La línea. El plano. El volumen
- **Elementos Visuales:** Forma, Tamaño, Color, Tono , Textura
- **Elementos de Relación:** Dirección, Posición, Espacio, Gravedad
Movimiento

Las leyes de la Gestalt se refieren al comportamiento de la percepción visual. Están elaboradas por los psicólogos de la Gestalt (movimiento surgido en Alemania, 1910), que revolucionó la psicología de la percepción y que hasta hoy ha seguido en vigor.

- **Ley de la proximidad** - Es una Ley por la cual percibimos como una unidad a todos los elementos que se encuentran próximos entre sí.

DISEÑO 2º BACHILLERATO

- **Ley de la similitud.** Los elementos parecidos son percibidos como pertenecientes a la misma forma. Nuestro cerebro agrupa cosas que tienen alguna propiedad visual común, como el color o el movimiento.
- **Ley de cierre.** La figura estará incompleta o discontinua, pero la percibiremos completa, ya que nuestra mente se encargara de completarla. En esta ley se aíslan algunos objetos de otros, creando la figura que nosotros completaremos.
- **Ley de simplicidad.** Son formas complejas, pero que son modificadas hasta que quedan constituidas por pocos elementos.
- **Ley de figura y fondo.** Según la experiencia previa y los intereses del observador, aparecerá en su mente un elemento como figura y el otro como el fondo de la figura o viceversa.
- **Ley de pregnancia-** En igualdad de condiciones tendemos a percibir como unidad aquellos elementos más simples, regulares y simétricos.

2. COLOR

Propiedades del color:

- **Tono o Matiz-** Es la propiedad del color que se refiere al estado puro del color. Es la que diferencia a unos colores de otros.
- **Saturación** de un color. Es una propiedad del color que se refiere a su pureza o intensidad. Un color con baja saturación tiende al color gris.
- **Luminosidad** - Es una de las propiedades del color que se refiere al o menor grado de luz que cualquier color tiene capacidad de reflejar.

Colores primarios en la mezcla aditiva - Magenta, Cyan y Amarillo. A partir de sus mezclas se obtiene los demás colores.

Colores secundarios- Surgen de la mezcla de dos colores primarios. (Verde, naranja, Violeta)

Colores complementarios- Son los colores que juntos alcanzan el máximo contraste. Magenta / Verde, Cyan /Naranja, Amarillo / Violeta.

La mezcla aditiva de los colores se corresponde con el modo de color denominado RGB y su nombre se debe a las siglas de los colores Red, Green y Blue. Los colores de este modo de color son los **colores luz**.

La mezcla sustractiva de los colores se corresponde con el modo de color denominado CMYK y su nombre se debe a las siglas de Cyan, Magenta, Yelow y Key . Los colores de este modo de color son los colores **pigmento**.

Colores cálidos- Se llama así a los colores que tienen una sensación térmica y psicológica cálida. Son todos los de la gama de los rojos, naranjas y amarillos en el círculo cromático

Colores fríos (características)- Se asocian al frío física y psicológicamente. Se consideran las gamas de los siguientes: verdes, cian y azules,y violetas. provocan serenidad, recogimiento y melancolía.

Relaciones cromáticas:

- **Armonía monócroma-** Es aquella que está compuesta por diferentes matices del mismo Color
- **Armonía de colores análogos** - es un conjunto de colores similares que se caracterizan por estar próximos en el círculo cromático

DISEÑO 2º BACHILLERATO

- **Triada de color-** Es una armonía cromática compuesta por tres colores que están dispuestos en forma de triángulo equilátero, equidistantes entre sí y con respecto al centro del círculo cromático
- **Armonía de colores complementarios** - Es la armonía en la que se utiliza un color y su complementario, Cyan con Naranja, magenta con verde y amarillo con morado.

Tipos de colores armónicos:

En todas las armonías cromáticas se pueden observar tres tipos de colores:

Dominantes: Generalmente son los más neutros y de mayor extensión, sirven para destacar los otros colores que conforman nuestra composición gráfica, especialmente al opuesto.

Tónicos: Son complementarios del color dominante, es el más potente en matiz y luminosidad.

De mediación: Actúan como conciliadores y modo de transición entre cada uno de los dos anteriores, suelen situarse cercanos al color tónico, en el círculo cromático.

Por ejemplo, en una composición armónica cuyo color dominante sea el amarillo, y el violeta sea el tónico, el mediador puede ser el rojo si la sensación que queremos transmitir sea de calidez, o un azul si queremos que sea más bien fría.

Significados de los colores:

El color **negro** se asocia con la muerte y la noche Por eso tiene un significado de luto y de lujó.

Blanco: Pureza, limpieza, paz.

Amarillo: fuerza, energía, voluntad, estímulo, optimismo, y confianza. Por otro lado, evoca envidia, y cobardía

Rojo: la sangre, el fuego, el calor, la revolución, la pasión, la acción y la fuerza. Se asocia con peligro, crueldad y rabia

Azul: inteligencia, la confianza, la serenidad, la eficiencia, la lógica, la reflexión y la calma

Verde: frescura y vegetación, simboliza la naturaleza y el crecimiento, realidad, esperanza, razón, lógica y juventud.

Violeta: la templanza, la lucidez y la reflexión. Transmite profundidad y experiencia, emocional, espiritual. místico y melancólico

Naranja: la tranquilidad, la calidez, la comodidad, la seguridad, la abundancia y la diversión.

BLOQUE 3

El Proceso de diseño se suele dividir en cinco fases:

1. **Planificación** (documentación e investigación)
 2. **Diseño** (Bocetos)
 3. **Producto final**
 4. **Producción**
- **Normalización-** Son un conjunto de normas para simplificar, especificar y unificar aspectos que tiene que ver con el diseño y fabricación de los objetos. Las normas de Dibujo tienen como misión unificar la sintaxis de este lenguaje

DISEÑO 2º BACHILLERATO

universal y afectan a aspectos como: Los formatos , tipos de línea, disposición de las vistas, secciones, acotación etc.

- Una **resma** de papel está compuesta por 500 hojas.
- **Boceto**. Los bocetos son los primeros dibujos que se hacen de una idea. Se realizan de manera aproximada, sin muchos detalles y sin seguir ninguna norma, para representar de forma sencilla las distintas soluciones iniciales del diseño de un objeto.
- **Croquis**- Es un dibujo realizado a mano alzada, que contiene información completa sobre la dimensiones (medidas) y la forma del objeto, para que puede ser fabricado. Es una representación gráfica mucho más detallada que el boceto y su ejecución requiere más precisión y claridad
- **Perspectiva** - La representación sobre el plano de la profundidad de objetos o espacios. La representación en perspectiva se asemeja a como vemos las cosas en realidad. Puede ser caballera, isométrica y cónica.
- **La imagen digital**- Se puede generar mediante ordenador o capatr con métodos digitales como la cámara o el scanner.
La resolución de una imagen es la cantidad de píxeles que la componen. Suele medirse en píxeles por pulgada (ppp, o ppi) . Cuanto mayor es la resolución de una imagen más calidad tendrá su presentación pero, más espacio ocupará en el disco.

Formatos habituales de imágenes digitales: JPG, PNG, BMP, TIFF. GIF

BLOQUE 4

1. TIPOGRAFÍA

Tipografía- Es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa, transmitir con cierta habilidad, elegancia y eficacia, las palabras.

Fuente tipográfica - Estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes.

Familia tipográfica - Es el conjunto de fuentes tipográficas que tienen características comunes y que por tanto guardan alguna semejanza.

Serif- Es la característica de todas las fuentes tipográficas que lleva un remate en sus extremos.

Sans serif- son los tipos de letra que no llevan remates en sus terminaciones. también se llaman de palo seco.

2. DISEÑO GRÁFICO

Identidad visual corporativa- La identidad visual corporativa es el logotipo de una empresa, su anagrama, su color, su tipografía, su página web, sus folletos y todo aquello que nos ayuda a reconocer y a diferenciar una marca de otra..

La identidad visual de una marca viene dada por su elemento principal que es el **logotipo**, pero también por los **colores de sus elementos visuales** y la **Tipografía** de su nombre.

- **Logotipo**- El logotipo se define como un símbolo formado por imágenes o letras que sirve para identificar una empresa, marca, institución o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas.

DISEÑO 2º BACHILLERATO

Características:

- LEGIBLE independientemente del tamaño al que lo usemos.
- ESCALABLE, que podamos adaptarlo a diferentes escalas y formatos.
- REPRODUCIBLE en cualquier material.
- Que genere IMPACTO VISUAL, que llame la atención a simple vista y sea fácilmente recordado.
- ATEMPORAL Y ÚNICO, diferenciándose dentro de la competencia y con un diseño perdurable en el tiempo.

Función de un Logotipo - Identificar a una marca y diferenciarla de las demás de la competencia.

- **Pictograma**- Es un signo dibujado que representa de una forma más o menos realista una idea o acción. sustituya o complementa a los textos. Su función puede ser identificativa, orientativa o indicativa
- **El Cartel surge en el siglo XIX con el desarrollo económico de la Revolución Industrial y la producción masiva de objetos de consumo.** En este momento se crea la necesidad de publicitar los espectáculos y los productos de la época. Los primeros cartelistas importantes de esta época fueron: Jules Chérèt, Alphons Mucha y Henry Toulouse Lautrec.

Un cartel está compuesto de **imagen y texto** pero además tiene que atraer e informar para que sea efectivo.

Las funciones del cartel son: Función de atracción, función informativa, y función de persuasión.

- **Packaging** Es el diseño de los envases, etiquetados y envoltorios de los de productos comerciales.

Los envases y envoltorios tienen la función de guardar y proteger el contenido pero, al mismo tiempo deben aportar una imagen reconocible y atractiva a través de su diseño y destacar entre los demás productos de la competencia..

El valor de la ecología se está imponiendo en el diseño de los envases como forma de paliar la cantidad de residuos que genera.

- **Diseño editorial** - Es la rama del diseño gráfico que se encarga de la maquetación y composición de publicaciones como libros, revistas y periódicos, buscando la unidad armónica entre el texto y la imagen.
- **Arte final**- En el diseño es la presentación de un trabajo, tal y como el cliente lo recibirá, o al montaje del mismo en algún tipo de soporte.
- **Sangrado de una imagen**- Es un área que incorporamos al documento para evitar posibles desajustes. Por ello todos los elementos que lleguen al corte del papel, especialmente las imágenes, deben contar con sangrado pues hay una porción de la imagen que desaparecerá cuando se guillotina el impreso.
- **Impresión a Cuatricromía** - es un sistema de impresión que se basa en la reproducción de las imágenes mediante los colores CMYK, es decir: Cyan, Magenta, Amarillo (yellow) y negro (black).

BLOQUE 5

1. ELEMENTOS DEL DISEÑO

- **Antropometría.** La antropometría es la ciencia que estudia las dimensiones del cuerpo humano, para lo cual , se recurre a la estadística determinando aquellos valores que son considerados como promedio en el hombre llevando a la práctica estos datos que se han obtenido y relacionarlos con su entorno, entorno laboral.
- **Diseño antropométrico** - Es el diseño que tiene como referente a la figura humana y sus proporciones.
- **Ergonomía-** Es la disciplina que se encarga del diseño de lugares, objetos, herramientas y tareas, tomando como referencia las características y anatómicas y capacidades del ser humano, teniendo en cuenta su seguridad y bienestar.

Merida

4 marzo 2020

Zacero Alberto Guerrero

Angela - Guadalupe Moyano Pich

Christian Carlos Martín Barrón

Jesús Vázquez Domínguez

JUSTO MANUEL GARCÍA LÓPEZ

DAVID RUEDA RUIZ

~~Handwritten signature~~

~~Angela Guadalupe Pich~~

~~Handwritten signature~~

~~Handwritten signature~~

