

UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID
PRUEBAS DE ACCESO A ESTUDIOS UNIVERSITARIOS (LOGSE)

CURSO 2002-2003

Junio
Septiembre
R1 R2

MATERIA: FUNDAMENTOS DE DISEÑO

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

INSTRUCCIONES: La prueba tiene dos opciones: A y B. El/la alumno/a elegirá una de ellas. Cada una de las opciones se compone de dos partes.

TIEMPO: Dos horas

CALIFICACION: Primera parte -cuestiones- puntuación máxima 3 puntos
Segunda parte -diseño- puntuación máxima 7 puntos

OPCIÓN A

Primera parte: Cuestiones:

Desarrolla brevemente y con la mayor precisión posible, las siguientes cuestiones:

- 1.- Cuándo surge el concepto de estandarización y en qué consiste.
- 2.- Qué es un módulo. Pon un ejemplo de estructura modular.
- 3.- Qué factores deben tenerse en cuenta a la hora de diseñar un gráfico, dirigido al público en general, que proporcione instrucciones para desalojar un edificio en caso de emergencia.

Segunda parte: Diseño gráfico

Diseña una alfombra (estructura y diseño gráfico), para uso de niños/as de 4 a 12 años, cuya función no solamente sea decorativa sino básicamente sirva como elemento de juego.

Bocetos y estudios previos:

Se presentarán los dibujos, esquemas, cuadros, etc., preparatorios del diseño. Estos bocetos y estudios previos serán entregados con la presentación final. Todo ello se entregará en dos hojas DIN A3.

Presentación final:

Se realizarán a color y a técnica libre. Se pueden utilizar tipografías de referencia así como incorporar cartulinas o papeles sin imágenes realizadas previamente.

OPCIÓN B

Primera parte: Cuestiones:

Desarrolla brevemente y con la mayor precisión posible, las siguientes cuestiones:

- 1.- Qué importancia tuvo la obra del arquitecto y diseñador Gerrit Rietveld dentro del contexto del Movimiento Moderno. Cita uno de sus diseños más conocidos.
- 2.- Expón la secuencia o proceso de un diseño en general, desde que se detecta una necesidad hasta que el producto llega a manos del usuario.
- 3.- Cómo afecta la ergonomía al diseño de objetos de uso personal. Cita y describe un ejemplo.

Segunda parte: Diseño en el espacio

Diseña un atril de sobremesa para soportar libros. Sus dimensiones no deberán exceder los 35 cm. Se presentará en alzado y perfil indicando cuáles son los materiales elegidos para su producción, así como aquellos datos que se consideren relevantes para el proyecto.

Bocetos y estudios previos:

Se presentarán los dibujos, esquemas, cuadros, etc., preparatorios del diseño.

Estos bocetos y estudios previos serán entregados con la presentación final. Todo ello se entregará en dos hojas DIN A3.

Presentación final:

Se presentarán las proyecciones ortogonales que se estimen necesarias a escala. Además se incluirá una perspectiva a la escala que el alumno indique.

Se realizará a color y a técnica libre.

FUNDAMENTOS DE DISEÑO

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN

OPCION A

Primera parte

Puntuación máxima 3 puntos.

Cada respuesta correcta se calificará con 1 punto.

Pregunta 1

Conocimiento básico y ubicación temporal de un hecho fundamental de la historia del diseño del siglo XX.

Pregunta 2

Conocer y definir el módulo como elemento básico de diseño y su estructuración en redes.

Pregunta 3

Capacidad de reflexión sobre los factores que determinan la creación de un diseño con una finalidad gráfica concreta.

Segunda parte

Puntuación máxima 7 puntos

En la realización del diseño se valorará:

- La selección adecuada los contenidos gráficos, conceptuales y formales.
- La correcta comunicación de los grafismos infantiles.
- Capacidad de utilización funcional del color y texturas.
- Finalidad decorativa y lúdica de los grafismos propuestos.

A cada uno de estos apartados se le asignará una valoración máxima de 1,5 puntos.

-La presentación: destrezas en las técnicas gráficas y en la composición de las láminas.

A este apartado se le asignará una valoración máxima de 1 punto.

OPCION B

Primera parte

Puntuación máxima 3 puntos.

Cada respuesta correcta se calificará con 1 punto.

Pregunta 1

Conocimiento de una figura fundamental de la historia del diseño del siglo XX.

Pregunta 2

Conocimiento de la secuencia metodológica general de un diseño, válida para cualquier actividad proyectual

Pregunta 3

Capacidad de reflexión sobre la importancia que en el diseño de objetos de nuestro entorno cotidiano tiene su relación con la anatomía humana

Segunda parte

Puntuación máxima 7 puntos

En la realización del diseño se valorará

- La adecuación al uso del objeto proyectado según criterios funcionales y ergonómicos.
- Utilización adecuada de los sistemas de representación.
- Conocimiento de la funcionalidad formal y material en la realización del diseño de objetos.
- Conocimiento de las técnicas gráficas en especial las relativas a la textura y color.

A cada uno de estos apartados se le asignará una valoración máxima de 1,5 puntos.

- La presentación: destrezas en las técnicas gráficas y en la composición de las láminas.

A este apartado se le asignará una valoración máxima de 1 punto.

Asignatura LOGSE: Fundamentos de diseño

Curso 2002-2003

Ámbito en que se van a concretar los contenidos de las Pruebas.

- En cada convocatoria de la Prueba habrá dos juegos opcionales de preguntas (A y B). Cada uno de ellos constará de tres preguntas teóricas con un valor de 1 punto cada una y una práctica -con un valor de 7 puntos- consistente en un pequeño proyecto de diseño gráfico en la opción A y otro de diseño espacial (Objetual, de interiores, escenográfico y tridimensional en general) en la opción B.
- Los proyectos prácticos (opcion A, gráfico y opción B, del espacio) serán de una dificultad pequeña y sobre objetos, espacios o grafismos del entorno cotidiano que se supone conocido por cualquier estudiante.
- Las preguntas teóricas se referirán a estos tres tipos de contenidos:
 - Historia del diseño en general, que comprenderá conocimientos sobre sus movimientos más característicos y los principios básicos que los sustentan; figuras más relevantes históricas y contemporáneas (desde finales del siglo XIX hasta nuestros días); diseño español contemporáneo; objetos, espacios y grafismos más significativos. Descripción y comentario sobre las razones de su importancia.
 - Conceptos básicos del diseño (gráfico -de identidad, editorial, publicitario-, objetual y espacial en general). Definiciones de conceptos básicos; nociones elementales sobre materias importantes para el diseño (semiología, antropometría, ergonomía, biónica, etc.). Funciones del diseño en cada entorno y en particular en nuestra sociedad.
 - Razonamiento metodológico sobre un diseño cotidiano concreto. Técnicas y procedimientos básicos diversos tanto conceptuales como materiales, mecánicos o instrumentales. Factores funcionales (dimensionales, texturas, color, luz, etc.) que se deben tener en cuenta en un diseño determinado.

(En la prueba práctica de Diseño gráfico se permitirán la consulta de tipografías de referencia así como la incorporación de cartulinas o papeles siempre que no lleven imagen alguna realizada previamente).

**Comisión Elaboradora de la asignatura Fundamentos de Diseño
Prueba de Acceso a la Universidad para alumnos procedentes del
Bachillerato LOGSE.**