

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

Curso 2003-2004

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 teóricas

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

- 1.- Cita a un diseñador español consagrado del siglo XX. Relaciona sus diseños con el contexto histórico en el que desarrolló los mismos. Señala alguno de sus diseños fundamentales, describiéndolo razonadamente.
- 2.- Define los conceptos de Caligrafía y Tipografía.
- 3.- Explica los aspectos que han de tenerse en cuenta a la hora de diseñar un juguete para niños menores de tres años.

Segunda parte

Ejercicio de diseño gráfico

Diseña un grafismo de identidad visual (o una imagen simbólica o un logotipo) para un nuevo ACUARIO en la ciudad de CÁDIZ.

Bocetos y estudios previos

En una primera hoja DIN A3 se presentarán los bocetos, esquemas, etc., preparatorios del diseño.

Presentación final

En una segunda hoja DIN A3 se realizará la presentación final en técnica libre y a color. Se pueden incorporar cartulinas o papeles sin imágenes previas.

OPCIÓN B

Primera parte

Cuestiones teóricas

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

- 1.- Qué es el Pop Design o Diseño Pop y de qué época es característico.
- 2.- Qué importancia tiene la ergonomía en el diseño de objetos de uso personal. Cita y describe un ejemplo.
- 3.- Expón algún ejemplo de diseño industrial representativo de la importancia simbólica de la aplicación de un color vinculado a un producto determinado.

Segunda parte

Ejercicio de diseño en el espacio

Diseña un perchero de pared cuyo proyecto esté generado por elementos modulares. El volumen donde se inscribirá el objeto tendrá como máximo un largo de 50 cms. y un ancho de 15 cms. Debes concretar el material en que se va a realizar.

Bocetos y estudios previos

En una primera hoja DIN A3 se presentarán los bocetos, esquemas, etc., preparatorios del diseño.

Presentación final

En una segunda hoja DIN A3 se hará la presentación final a escala, trazada a lápiz, utilizando color y técnica libres. En sistema diédrico, las vistas necesarias para definir con precisión el objeto. En sistema axonométrico, una volumetría del objeto.

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

Conocimientos básicos del diseño español del siglo XX a través de la selección de una figura histórica.

Pregunta 2

Conocimiento del significado de materias fundamentales de las que se sirve el diseño gráfico.

Pregunta 3

Capacidad de observar y jerarquizar problemas formales y funcionales para juguetes de niños muy pequeños.

Segunda parte

Puntuación máxima 7 puntos.

En la realización del diseño se valorará:

- Facilidad comunicativa del grafismo, así como coherencia conceptual y formal con el tema.
- Utilización y jerarquización de los elementos gráficos, observando el valor sintáctico del conjunto.
- Selección de imágenes universales para una fácil comunicación visual.
- Capacidad de utilización funcional del 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.

OPCION B

Primera parte

Puntuación máxima 3 puntos.

Cada respuesta correcta se calificará con 1 punto.

Pregunta 1

Conocimientos básicos y ubicación temporal de un movimiento importante en la historia del diseño del siglo XX.

Pregunta 2

Conocimiento del significado de una de las materias fundamentales de las que se sirve el diseño de objetos.

Pregunta 3

Explicación por medio de un ejemplo de la relevancia simbólica del cromatismo en un diseño objetual.

Segunda parte

Puntuación máxima 7 puntos

En la realización del diseño se valorará

- La adecuación del objeto a la función práctica encargada.
- Equilibrio compositivo de los volúmenes y colores seleccionados y coherencia formal y material del objeto.
- Racionalidad e intuición en el desarrollo del proceso seguido.
- Utilización adecuada de los sistemas de representación y comunicación del proyecto.

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.