

UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID
PRUEBA DE ACCESO A LAS ENSEÑANZAS UNIVERSITARIAS
OFICIALES DE GRADO

Curso **2009-2010**

MODELO

MATERIA: DISEÑO

Centro de Estudios Mirasierra -www.selectividad.net - cem@selectividad.net- Telefonos -91 740 56 55- 91 738 06 55

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

INSTRUCCIONES: La prueba tiene dos opciones: A y B. Se elegirá una de ellas. Cada una de las opciones se compone de dos partes.

TIEMPO: 1 hora y 30 minutos.

CALIFICACION: Primera parte (cuestiones): puntuación máxima 3 puntos.

Segunda parte (ejercicio de diseño): puntuación máxima 7 puntos.

OPCIÓN A

Primera parte

Cuestiones teóricas

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

- 1.- ¿Cuál ha sido la evolución de la utilización de materiales empleados en la fabricación de muebles en la historia del diseño? Resalte al menos dos ideas relacionadas con esta evolución.
- 2.- ¿Qué es la antropometría? ¿Qué relación tiene con el diseño del espacio habitable?
- 3.- ¿Qué es el diseño retro?

Segunda parte

Ejercicio de diseño gráfico

Diseñe la portada del libro "Nada", de Carmen Laforet. El formato del libro es de 20 X 14 cm. En posición vertical. Los únicos textos que aparecen en la portada son el título y el nombre del autor. En el diseño, deberá hacerse referencia al título mediante una ilustración alusiva o resolverla tipográficamente. No deberá diseñarse el lomo ni la contraportada.

Presentación final

En hoja, formato A3, se realizará la presentación final en técnica libre ya color. Se pueden incorporar cartulinas o papeles sin imágenes previas.

OPCIÓN B

Primera parte

Cuestiones teóricas

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

1.- ¿De qué importante escuela de diseño alemana fue profesor Marcel Breuer? Indique uno de sus diseños y una característica fundamental de su obra.

2.- Defina *módulo* e indique algún ejemplo de su uso en el diseño.

Las formas que son repetidas con variaciones o sin ellas para producir una forma mayor, se denominan módulos. Un ejemplo de uso cotidiano son las baldosas con formas geométricas para cubrir paredes o suelos, pero también encontramos formas modulares en el mobiliario (estanterías que pueden combinarse entre sí para crear otras mayores. . .).

3.- ¿Qué características ha de tener el diseño de señales de peligro?

Segunda parte

Ejercicio de diseño en el espacio

Diseñar un mueble para almacenar 50 películas DVD destinado a una habitación juvenil. Como orientación, cada película de DVD con su caja mide 135 x 190 x 15 mm.

Presentación final

En una hoja, formato AJ, se hará la presentación final a escala, trazada a lápiz, utilizando color y técnica libres, siguiendo los siguientes pautas:

- 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 sobre la evolución de los procesos de diseño y producción, junto con la evolución de los materiales a lo largo de la historia del diseño.

Pregunta 2

Conocimiento de un concepto fundamental de esta materia relacionándolo con ejemplos.

Pregunta 3

Capacidad de observación, reflexión y análisis sobre el diseño de objetos prácticos cotidianos.

Segunda parte

Puntuación máxima 7 puntos.

En la realización del diseño se valorará:

- Coherencia conceptual con el tema.
- Utilización y jerarquización de los elementos gráficos, observando el valor sintáctico del conjunto. - Eficacia y facilidad de la comunicación visual.
- Selección de las formas y aplicación 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 sobre diseñadores significativos de la historia del diseño, en este caso de Marcel Breuer.

Pregunta 2

Conocimiento de un concepto fundamental de esta materia relacionándolo con ejemplos.

Pregunta 3

Conocimiento sobre señalética, junto con la capacidad de observación y análisis de objetos que tengan que ser interpretado por las personas.

Segunda parte

Puntuación máxima 7 puntos

En la realización del diseño se valorará:

- La adecuación del objeto a la función práctica y simbólica encargada.
- 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.