



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

Prueba de evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad (EBAU) **Curso 2017-2018**

CONVOCATORIA: / /

SEDE: /

MATERIA: **Nombre DISEÑO**

OPCIÓN:

CALIFICACIÓN Inicial	2ª Corrección	3ª Corrección
Firma	Firma	Firma

ESPACIO
RESERVADO
PARA
LA
UNIVERSIDAD

OPCIÓN A

Responda a la totalidad de las cuestiones de una de las dos opciones

OPCIÓN A

1. Preguntas:

1.a. La aplicación, en las siguientes contestaciones, de un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia se calificará con 1 punto.

Conteste a las preguntas siguientes referidas a las 2 imágenes propuestas. Cada una se valorará con 1,5 puntos.

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 1 (opción A)

1.b. Análisis de los elementos gráficos de este logotipo relacionándolo con el tipo de empresa, su actividad y el público al que se dirige.

El alumno al menos deberá mencionar:

- la marca es un logotipo porque está formado por la palabra que da nombre a la empresa. El logotipo toma la forma de las direcciones de Internet (.com) lo que nos indica su actividad y ofrece información de cómo encontrarla en la red.
- la empresa se dedica a la venta por Internet de gran variedad de productos; su posicionamiento es generalista.
- sencillez de logotipo en cuanto a los elementos gráficos y al estilo para que no se produzca una identificación ni con un determinado producto, ni con un tipo concreto de cliente.
- además del nombre de la empresa la marca tiene un signo gráfico que acompaña y subraya, y que es una flecha curvada hacia arriba.
- la tipografía de palo seco es moderna, tiene cierta curvatura en los extremos de alguna letra y ligera modulación, hay una personalización de la letra z; todo ello le quita rigidez y sugiere cercanía y amabilidad; esta tipografía ofrece ventajas para visualizarse en pantalla de ordenador.
- el elemento gráfico (flecha) une dos letras del nombre, nos lleva de la “a” la “z”, lo que quiere decir que esta empresa nos puede ofrecer todo tipo de productos; también adquiere forma de boca sonriente.
- en cuanto al color usa dos tintas, lo que permite que su fácil visualización, reproducción e impresión; usa el color amarillo anaranjado, un color de rango cálido lo que aporta cercanía.

Imagen 2 (opción A)

1.c. Análisis de los elementos funcionales, estéticos y técnicos del diseño de este objeto y valoración de sus aspectos innovadores.

El alumno al menos deberá mencionar:

- El objeto es una casa-juego para gatos; está compuesto por 4 pequeños módulos de cartón de diferentes formas que se pueden apilar entre sí, dando lugar a distintas estructuras para adaptarlos a cada necesidad (mascotas, dueños, espacios) y por lo tanto conseguir un producto final personalizado.
- Formas simples, material sencillo y ligero, permite un fácil montaje por parte del dueño de la mascota; también un fácil transporte a diferentes lugares de la casa; aún así el cartón plegado es un material resistente.
- Al ser de cartón se supone que el material es respetuoso con el medioambiente y reciclable.
- Tanto el material como las formas de los módulos le dan a este producto una estética ingeniosa, moderna, divertida, propia de espacios contemporáneos; este material también resulta, tanto al tacto como a la vista, agradable y cálido.
- Estos aspectos resultan novedosos y positivos frente a productos similares actuales realizados con elementos plásticos o de madera, que son más pesados, rígidos en cuanto a las formas, no ofrecen posibilidad de variación y son aparentemente más caros.

2. Ejercicio práctico (opción A)

La puntuación máxima de este ejercicio es de 6 puntos.

Diseño de marca (logotipo y/o símbolo) de una empresa que se dedica al surf y de una etiqueta comercial para su ropa. La empresa imparte cursos y vende todo tipo de artículos relacionados con este deporte, incluida ropa de calle con un estilo asociado a este tipo de vida. Tiene tiendas localizadas en varios puntos del norte de España y quiere ofrecer como valor añadido el respeto a lo natural, además de su disfrute. Su nombre es: SPLASHHH.

Fases obligatorias:

- 2.a.** Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño: 1 punto
- 2.b.** Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito: 1,5 punto
- 2.c.** Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias: 1 punto
- 2.d.** Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.: 1,5 punto
- 2.e.** Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.: 1 punto

En la solución, aparte de las fases obligatorias, se valorará también:

- Que la marca sea sencilla, funcional para su utilización en diversidad de usos y para su reproducción.
- Que tanto la marca como la etiqueta comuniquen, bien a través de las formas utilizadas, de la tipografía o de la combinación de colores, conceptos como dinamismo, deporte, diversión, vida sana, naturaleza o concienciación.
- Coherencia entre la marca, la etiqueta y actividad a la que se dedica la empresa.
- La originalidad en el diseño, utilizando ideas menos diferentes a las de otras las empresas que se dedican a esta misma actividad.
- La argumentación deberá describir los elementos que aparecen en la marca y en la etiqueta, y relacionarlos con el problema planteado en el enunciado.

PEGUE AQUÍ LA CABECERA ANTES DE ENTREGAR EL EXAMEN

OPCIÓN B

1. Preguntas:

1.a. La aplicación, en las siguientes contestaciones, de un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia se calificará con 1 punto.

Conteste a las preguntas siguientes referidas a las 2 imágenes propuestas. Cada una se valorará con 1,5 puntos.

Imagen 1



Imagen 2



Imagen 1 (opción B)

1.b. Análisis de los elementos funcionales, técnicos y estéticos, del diseño de este objeto e identificación si es posible.

El alumno al menos deberá mencionar:

- El objeto es un perchero, por su forma, elementos y materiales se ve ligero y divertido.
 - Es funcional ya que la forma de bola en el extremo de los colgadores sujeta la ropa sin deformarla.
 - Su diseño es sencillo, los colores lo hacen apropiado para ambientes juveniles, modernos, atrevidos y es una alternativa a los percheros tradicionales; una variación en los colores o en el material podría servir para adaptar el objeto a diferentes ambientes.
 - Las líneas depuradas y el material liso (metálico y madera) facilitan la limpieza.
- (Identificación: perchero “Hang it all”, diseñado por Charles y Ray Eames, 1953)

OPCIÓN B

Imagen 2 (opción B)

1.c. Análisis de los elementos formales del packaging representado en la imagen y de sus valores semánticos y comunicativos.

El alumno al menos deberá mencionar:

- Es una colección de envases de cafés de origen seleccionado tipo gourmet.
- Los colores con variación en la saturación y tonalidad oscura, sugirieren que es un que es un producto más caro y por tanto para consumidores más exigentes.
- Cada pack es diferente pero mantiene una coherencia de colección por la tipografía utilizada, la colocación de los elementos gráficos y la parte frontal siempre de color negro.
- Las ilustraciones de diferentes animales sirven para identificar el país de origen del grano, también el color, en los laterales del pack y la palabra del país, tiene la misma función.
- Las ilustraciones son sencillas y un poco geométricas, lo que redunda en su carácter exclusivo y sofisticado.

2. Ejercicio práctico (opción B)

La puntuación máxima de este ejercicio es de 6 puntos.

Diseño de un juego de cubiertos (cuchara y tenedor) para niños de 4 a 10 años. Estos cubiertos serán usados en el hogar, para uso habitual (NO son de un sólo uso) y además de servir a su función principal, deberán desempeñar el papel de identificación con sus usuarios, de manera que les transmitan emociones positivas hacia la actividad y durante el momento de comer.

Fases obligatorias:

- 2.a.** Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño: 1 punto
- 2.b.** Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito: 1,5 punto
- 2.c.** Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias: 1 punto
- 2.d.** Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.: 1,5 punto
- 2.e.** Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.: 1 punto

En la solución, aparte de las fases obligatorias, se valorará también:

- Que las propuestas sean creativas y originales.
- Que la doble función del objeto esté pensada para conectar con sus usuarios.
- Que las medidas y proporciones tengan fundamento ergonómico.
- Que los materiales utilizados estén adaptados al uso, sean resistentes, fáciles de limpiar, divertidos...
- Coherencia entre los dos elementos (cuchara y tenedor).
- La argumentación deberá describir los elementos que aparecen en el objeto diseñado y relacionarlos con el problema planteado en el enunciado.