



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.

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.

PEGUE AQUÍ LA CABECERA ANTES DE ENTREGAR EL EXAMEN

**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

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.

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.

**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 y niñas 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