

<b>UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID</b> PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD Curso <b>2024-2025</b> MATERIA: <b>DISEÑO</b>	<b>MODELO</b>
--	---------------

### **INSTRUCCIONES Y CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN**

Después de leer atentamente el examen, responda de la siguiente forma:

- Conocimientos: responda una pregunta 1, la 1.1 o la 1.2, y una pregunta 2, la 2.1 o la 2.2.
- Competencias: escoja el bloque 1 o el bloque 2 y responda sus preguntas: 4.1 y 5.1 o 4.2 y 5.2.

**TIEMPO Y CALIFICACIÓN:** 90 minutos. Las preguntas 1ª y 2ª se calificarán con un máximo de 1,5 puntos, la pregunta 4ª sobre un máximo de 2,5 puntos y la 5ª sobre un máximo de 4,5 puntos.

### **CONOCIMIENTOS**

#### **1. Concepto, historia y campos del diseño (1,5 puntos)**

1.1. Empareje la siguiente relación de **movimientos o estilos** con dos **características** que les sean propias:

Movimientos o estilos:

1. Futurismo
2. Neoplasticismo/De Stijl
3. Posmodernismo

Características:

- A. Composiciones dinámicas
- B. Eclecticismo y atrevimiento
- C. Empleo de colores planos y saturados
- D. Empleo de elementos de la cultura popular
- E. Uso de formas fundamentales, líneas y planos
- F. Uso de transparencias y multiplicación de líneas y detalles

1.2. De las siguientes afirmaciones sobre el **diseño inclusivo**, señale las que son **verdaderas** y las que son **falsas**:

- A. Ampliar los grupos de prueba de producto con personas diversas es positivo para el diseño
- B. El diseño inclusivo es solo necesario para personas con alguna discapacidad permanente
- C. Todos los diseños gráficos y de producto deberían ser inclusivos
- D. Los diseños web y otros productos digitales no necesitan tener características especiales de inclusión
- E. Para hacer un diseño exitoso hay que tener en cuenta la diversidad humana
- F. El diseño debe tener en cuenta las capacidades, deseos y necesidades del público y usuarios

#### **2. El diseño: configuración formal y metodología (1,5 puntos)**

2.1. **Defina** el concepto de **ritmo visual**. Realice **dos dibujos** o esquemas sencillos con ritmos visuales distintos.

2.2. **Cite** al menos **tres tipos de contraste de color** y **defínalos** brevemente.

## COMPETENCIAS - BLOQUE 1

### 4.1. Análisis crítico de una tipología de producto o de espacio y propuesta de mejora (2,5 puntos)

**Analice**, de forma crítica y breve, **el grifo de un lavabo como producto de diseño** centrándose en los diseños que se muestran en la figura. Tenga en cuenta, al menos, cuatro de los siguientes factores:

- Relación entre forma y función.
- Fines funcionales y comunicativos.
- Estructuras formales, compositivas y estructurales.
- Procesos y métodos para el desarrollo de los productos.
- Evolución de los materiales e impacto sobre el entorno.
- Ergonomía, accesibilidad y seguridad para las personas.

**Proponga**, de forma razonada, una mejora en el diseño para **uno** de los dos grifos en función de **uno** de los factores antes citados.



Grifo A



Grifo B

### 5.1. Ejercicio de diseño gráfico (4,5 puntos)

Diseñe **un logotipo** para el festival de música urbana **Madrid Urban Festival**.

En los textos puede emplear mayúsculas y minúsculas. El gráfico se realizará a color. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas.

Se valorarán las soluciones imaginativas, bien justificadas y adecuadas a la función requerida.

*Estudios previos, bocetos, y presentación final:*

- El papel, de formato A3, se debe colocar en posición horizontal. Mediante una recta vertical, se divide en dos partes iguales, aproximadamente.
- Sobre una de ellas se representarán los esquemas, bocetos, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final en técnica libre y a color.
- Se pueden incorporar cartulinas o papeles coloreados sin imágenes previas.

## COMPETENCIAS - BLOQUE 2

### 4.2. Análisis crítico de una tipología de comunicación gráfica y propuesta de mejora (2,5 puntos)

**Analice**, de forma crítica y breve, **la revista como producto de diseño editorial** centrándose en los diseños que se muestran en la figura. Tenga en cuenta, al menos, cuatro de los siguientes factores:

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- Tipografía: familias, legibilidad.
- Composición.
- Diseño gráfico con y sin retícula. Organización de la información.
- La imagen de marca: el diseño corporativo.
- Diseño editorial: jerarquía de textos.

**Proponga**, de forma razonada, **una** mejora en el diseño para **una** de las dos revistas en función de **uno** de los factores antes citados.



Revista A



Revista B

### 5.2. Ejercicio de diseño de producto y del espacio (4,5 puntos)

Diseñe un **cargador inalámbrico para móvil**.

Especifique materiales, acabados y colores. Aporte alguna referencia de tamaño o escala. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas.

Se valorarán las soluciones imaginativas, bien justificadas y adecuadas a la función requerida.

*Estudios previos, bocetos, y presentación final:*

- El papel, de formato A3, se debe colocar en posición horizontal. Mediante una recta vertical, se divide en dos partes iguales, aproximadamente.
- Sobre una de ellas se representarán los esquemas, bocetos, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final en técnica libre y a color.
- Se pueden incorporar cartulinas o papeles coloreados sin imágenes previas.

# DISEÑO

## CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

### 1. Concepto, historia y campos del diseño (1,5 puntos)

1.1. Empareje la siguiente relación de **movimientos o estilos** con dos **características** que les sean propias:

Movimientos o estilos:

1. Futurismo
2. Neoplasticismo/De Stijl
3. Posmodernismo

Características:

- A. Composiciones dinámicas
- B. Eclecticismo y atrevimiento
- C. Empleo de colores planos y saturados
- D. Empleo de elementos de la cultura popular
- E. Uso de formas fundamentales, líneas y planos
- F. Uso de transparencias y multiplicación de líneas y detalles

Se calificará con 0,25 puntos cada una de las respuestas correctas. Total 1,5 puntos.

1AF, 2CE, 3BD

1.2. De las siguientes afirmaciones sobre el **diseño inclusivo**, señale las que son **verdaderas** y las que son **falsas**:

- A. Ampliar los grupos de prueba de producto con personas diversas es positivo para el diseño
- B. El diseño inclusivo es solo necesario para personas con alguna discapacidad permanente
- C. Todos los diseños gráficos y de producto deberían ser inclusivos
- D. Los diseños web y otros productos digitales no necesitan tener características especiales de inclusión
- E. Para hacer un diseño exitoso hay que tener en cuenta la diversidad humana
- F. El diseño debe tener en cuenta las capacidades, deseos y necesidades del público y usuarios

Se calificará con 0,25 puntos cada una de las respuestas correctas. Total 1,5 puntos.

A. Verdadera - B. Falsa - C. Verdadera - D. Falsa - E. Verdadera - F. Verdadera

### 2. El diseño: configuración formal y metodología (1,5 puntos)

2.1. **Defina** el concepto de **ritmo visual**. Realice **dos dibujos** o esquemas sencillos con ritmos visuales distintos.

La definición se valorará con un máximo de 0,5 puntos. Cada dibujo se valorará con un máximo de 0,5 puntos, teniendo en cuenta tanto la claridad como la calidad. Total 1,5 puntos.

El ritmo visual es la candencia que surge cuando se repiten los elementos visuales de una composición de forma continuada.

El ritmo visual es la candencia que surge cuando se repiten los elementos visuales de una composición de forma continuada.

Los dibujos o esquemas, en función del ritmo visual, pueden ser:



Lineal



Progresivo



Alternativo



Fluido

2.2. Cite al menos tres tipos de contraste de color y defínalos brevemente.

Cada tipo de contraste, junto a su definición, se valorará con un máximo de 0,5 puntos. Total 1,5 puntos.

Los diferentes tipos de contraste de color, de los que se piden tres, son:

- Contraste de tono (de color): es el contraste de dos colores saturados. Cuanto más alejados están en el círculo cromático, mayor es el contraste.
- Contraste de luminosidad (de clarooscuro): es el contraste por cantidad de luz o valor tonal. Cuanto mayor es la diferencia de luminosidad, mayor es el contraste.
- Contraste de temperatura (cálido-frío): es el contraste en función de la temperatura de dos colores, un cálido y un frío.
- Contraste de complementarios: es el contraste de dos colores opuestos en el círculo cromático.
- Contraste simultáneo: es un efecto visual que produce un color sobre un fondo neutro (gris), que provoca la percepción de su complementario.
- Contraste de saturación (de cualidad o intensidad): es el contraste entre dos colores del mismo tono y distinta saturación. Cuanto mayor es la diferencia de saturación, mayor es el contraste.
- Contraste de cantidad: es el contraste entre dos colores por la diferencia de superficie de cada uno de ellos.

## COMPETENCIAS - BLOQUE 1

### 4.1. Análisis crítico de una tipología de producto o de espacio y propuesta de mejora (2,5 puntos)

**Analice**, de forma crítica y breve, **el grifo de un lavabo como producto de diseño** centrándose en los diseños que se muestran en la figura. Tenga en cuenta, al menos, cuatro de los siguientes factores:

- Relación entre forma y función.
- Fines funcionales y comunicativos.
- Estructuras formales, compositivas y estructurales.
- Procesos y métodos para el desarrollo de los productos.
- Evolución de los materiales e impacto sobre el entorno.
- Ergonomía, accesibilidad y seguridad para las personas.

**Proponga**, de forma razonada, una mejora en el diseño para **uno** de los dos grifos en función de **uno** de los factores antes citados.



Grifo A



Grifo B

Cada factor correctamente analizado se calificará con un máximo de 0,5 puntos hasta un máximo de 4 factores. Total 2 puntos.

A nivel orientativo, entre otros análisis posibles:

- Relación entre forma y función.
  - o La función de un grifo de un lavabo es verter agua, fundamentalmente para lavarse las manos.
  - o La forma debe favorecer la función principal:
    - Que la activación del flujo de agua sea evidente. En el grifo A, parece evidente que se hace girando, en el grifo B no es evidente su uso.
    - El chorro de agua debe ir hacia abajo. Ambos grifos parecen favorecer una correcta orientación del flujo de agua.
- Fines funcionales y comunicativos.
  - o Un grifo de un lavabo debe comunicar claramente su función y uso. Su presencia en el lavabo ya comunica algo, pero su uso debe ser comunicado de forma evidente.
    - Los grifos A parecen sugerir que uno es de agua caliente y otro de agua fría, pero no se comunica.
    - El grifo B, que parece activarse por sensor, no comunica de forma evidente su uso, y la funcionalidad está limitada por no comunicar cómo se activa ni si se puede regular la temperatura y el flujo de agua.
- Estructuras formales, compositivas y estructurales.
  - o Los grifos deben anclarse de forma firme y segura, a la vez que su base recibe agua de una tubería. Así, la estructura de fijación viene condicionada por la toma de agua.
  - o La forma del grifo determina el uso, pero también la estética.
    - Las formas curvas y con decoración de los grifos A, junto a la composición general, transmiten una imagen tradicional, antigua.
    - Las formas rectas y sencillas del grifo B, junto a la composición general, transmiten una imagen moderna.
- Procesos y métodos para el desarrollo de los productos.
  - o El *briefing* debe determinar las condiciones de uso y los públicos a los que va dirigido.

- En función de lo anterior, se deben establecer los objetivos; planificar la documentación; realizar la creatividad, bocetos, croquis y los planos; y elaborar la memoria.
- Evolución de los materiales e impacto sobre el entorno.
  - Los materiales de fabricación antiguos se basaban, principalmente, en la piedra y los metales, fundamentalmente el hierro y el acero.
  - Los materiales actuales son más diversos, con múltiples metales y aleaciones y materiales cerámicos.
  - La conciencia sobre el impacto ambiental es actualmente mayor, pero el reciclado de algunos materiales o la reparabilidad es, en múltiples ocasiones, menor.
- Ergonomía, accesibilidad y seguridad para las personas.
  - Los grifos A parecen fácilmente operables: las manillas giratorias favorecen el asido y la palanca de giro, incluso para personas con problemas de movilidad en las manos o poca fuerza.
  - El grifo B parece difícil de operar de forma evidente, pero si se activa por un sensor, facilita mucho el uso para todo tipo de personas.
  - El cuarto de baño es un lugar peligroso, en el que se producen muchos accidentes, especialmente por la facilidad de resbalarse en suelos húmedos. Las formas, especialmente de los grifos que son objetos que sobresalen, deben evitar que los golpes pueden ser peligrosos.

La propuesta de mejora se calificará con un máximo de 0,5 puntos.

A nivel orientativo, entre otras propuestas posibles:

- Respecto del factor ergonomía, accesibilidad y seguridad para las personas, y también el de entre forma y función, el grifo B debería hacer evidente su forma de activación. Si es por sensor, debería comunicar que se activa acercando las manos.
- Respecto del factor de los fines funcionales, ninguna de los grifos parece tener un sistema para mezclar agua fría y caliente para controlar la temperatura del agua.

### 5.1. Ejercicio de diseño gráfico (4,5 puntos)

Diseñe **un logotipo** para el festival de música urbana **Madrid Urban Festival**.

En los textos puede emplear mayúsculas y minúsculas. El gráfico se realizará a color. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas.

Se valorarán las soluciones imaginativas, bien justificadas y adecuadas a la función requerida.

*Estudios previos, bocetos, y presentación final:*

- El papel, de formato A3, se debe colocar en posición horizontal. Mediante una recta vertical, se divide en dos partes iguales, aproximadamente.
- Sobre una de ellas se representarán los esquemas, bocetos, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final en técnica libre y a color.
- Se pueden incorporar cartulinas o papeles coloreados sin imágenes previas.

Total 4,5 puntos.

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 1 punto:

- Exploración, creatividad en la ideación y desarrollo correcto de los bocetos y croquis.
- Adecuación en la selección y uso de la tipografía (por intenciones comunicativas, de legibilidad y/o compositivas).
- Selección y uso adecuado de los recursos del lenguaje visual (color, forma, composición...) y su adecuación conceptual y formal con la propuesta.
- Justificación argumentada del diseño propuesto (relacionando los recursos visuales empleados con la intención comunicativa, la formación de actitudes éticas, estéticas y/o de consumo).

Y con un máximo de 0,5 puntos:

- Adecuación de las técnicas gráficas empleadas, destreza en su uso y en la composición de la lámina.

## COMPETENCIAS - BLOQUE 2

### 4.2. Análisis crítico de una tipología de comunicación gráfica y propuesta de mejora (2,5 puntos)

**Analice**, de forma crítica y breve, **la revista como producto de diseño editorial** centrándose en los diseños que se muestran en la figura. Tenga en cuenta, al menos, cuatro de los siguientes factores:

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- Tipografía: familias, legibilidad.
- Composición.
- Diseño gráfico con y sin retícula. Organización de la información.
- La imagen de marca: el diseño corporativo.
- Diseño editorial: jerarquía de textos.

**Proponga**, de forma razonada, **una** mejora en el diseño para **una** de las dos revistas en función de **uno** de los factores antes citados.



Revista A



Revista B

Cada factor correctamente analizado se calificará con un máximo de 0,5 puntos hasta un máximo de 4 factores. Total 2 puntos.

A nivel orientativo, entre otros análisis posibles:

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
  - o En las revistas, a través de la diagramación, se organizan los textos y las imágenes.
  - o En las revistas el primer impacto visual es la composición de textos e imágenes a doble página.
- Tipografía: familias, legibilidad.
  - o La tipografía, en las revistas, se usa con la intención de una alta legibilidad. En algunos casos la tipografía se utiliza como forma (revista A) en los títulos, subtítulos o llamadas de las páginas interiores.
  - o Las familias tipográficas se emplean para denotar la seriedad de los contenidos o narrativa. Las revistas suelen denotar seriedad empleando tipografías con serifa (revista B). Algunas revistas deportivas suelen emplear tipografías decorativas o composiciones tipográficas que transmiten menor seriedad.
  - o En las revistas el cuerpo (tamaño) del texto es un balance entre la legibilidad (mayor cuerpo, tamaño) y cantidad de información (menor cuerpo, tamaño).
- Composición.
  - o La composición en las revistas tiene en cuenta la doble página. Habitualmente los contenidos o artículos se organizan y ordenan por secciones.
  - o En las revistas la composición tiene en cuenta la doble página. En algunas revistas los elementos pueden ocupar parcial o totalmente ambas páginas.
- Diseño gráfico con y sin retícula. Organización de la información.
  - o Las revistas (B) emplean, para la diagramación (para la organización de la información), una retícula simple de una columna que genera un módulo básico que permite componer y jerarquizar los contenidos (la información) aportando orden. Además, los textos están alineados al centro en consistencia con la retícula a una columna.
  - o Algunas revistas (A) organizan la información y jerarquizan los contenidos sin el uso de una retícula. Componen los textos en relación o función de la imagen. El modo de organización puede variar según el diseño específico de cada revista y su enfoque editorial.



- La imagen de marca: el diseño corporativo.
  - o La marca, en las revistas, se expresa en forma de cabecera. En las páginas interiores puede encontrarse el nombre de la revista.
  - o En las revistas, en general, la cabecera es la identificación de la marca. La cabecera es la garantía de una línea editorial.
  - o En las revistas, el color, la tipografía y la retícula pueden considerarse elementos de la imagen de marca.
  - o En las revistas destaca, en la parte superior y para identificación/diferenciación frente a otras revistas, la cabecera.
- Diseño editorial: jerarquía de textos.
  - o En las revistas la jerarquía de textos se realiza a través de varios mecanismos de diseño editorial:
    - Cuerpo (tamaño) del texto: cuanto mayor, más importante. Existen distintas jerarquías dentro de una página, como el título, subtítulo, texto, llamadas, sección.
    - Tamaño del artículo: cuantas más páginas ocupe, más importante.
    - Sección del artículo: en páginas centrales, más importante.
    - En general, peso visual: cuanta más masa, por cuerpo del texto del titular, del número de columnas, de la fotografía, etc., más importante.
  - o En la revista A el título del artículo está deconstruido. Se percibe como forma y como texto que se superpone a la imagen. El texto del artículo está compuesto en tres bloques. No se identifica una retícula o módulos, ni línea de base.
  - o En la revista B hay 5 jerarquías de textos asignadas a un título, subtítulo, texto, pie de foto y número de página. El mayor peso visual de la composición a doble página corresponde a dos imágenes fotográficas, una en cada página.

La propuesta de mejora se calificará con un máximo de 0,5 puntos.

A nivel orientativo, entre otras propuestas posibles:

- Respecto del factor de diseño gráfico con y sin retícula, la revista A no emplea para organización de la información una retícula de filas y columnas que genera un sistema de módulos que permiten componer y jerarquizar claramente los contenidos. Se podría utilizar una retícula que aporte orden y facilite la comprensión de la información e importancia de los contenidos.
- Respecto del factor de funciones comunicativas del diseño gráfico, la revista B proporciona poca información textual, descriptiva o contextual sobre las imágenes. Podría ofrecer más contenidos textuales informativos que complementen lo puramente visual.

## 5.2. Ejercicio de diseño de producto y del espacio (4,5 puntos)

Diseñe un **cargador inalámbrico para móvil**.

Especifique materiales, acabados y colores. Aporte alguna referencia de tamaño o escala. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas.

Se valorarán las soluciones imaginativas, bien justificadas y adecuadas a la función requerida.

*Estudios previos, bocetos, y presentación final:*

- El papel, de formato A3, se debe colocar en posición horizontal. Mediante una recta vertical, se divide en dos partes iguales, aproximadamente.
- Sobre una de ellas se representarán los esquemas, bocetos, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final en técnica libre y a color.
- Se pueden incorporar cartulinas o papeles coloreados sin imágenes previas.

Total 4,5 puntos.

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 1 punto:

- Adecuación de las características técnicas y materiales al tipo de producto y a sus intenciones funcionales y técnicas.
- Adecuación de las características formales y estéticas atendiendo al tipo de producto y sus intenciones comunicativas.
- Desarrollo correcto de los bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del proyecto a sus condicionantes.
- Tamaño, escala o proporciones adecuadas en términos ergonómicos y antropométricos.

Y con un máximo de 0,5 puntos:

- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

# ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL ACCESO A LA UNIVERSIDAD DE LA ASIGNATURA DISEÑO

## Estructura y ámbito en los que se van a concretar los contenidos de las pruebas

En cada convocatoria de la prueba los estudiantes deberán contestar a dos preguntas teóricas (conocimientos) con un valor de un punto y medio cada una de ellas; una pregunta de análisis (competencia) con un valor de dos puntos y medio; y una práctica (habilidad), con un valor de cuatro puntos y medio. La pregunta práctica se realizará en un A3 aparte.

## Preguntas teóricas

Las preguntas teóricas giran en torno a los siguientes contenidos:

### A. Concepto, historia y campos del diseño (1,5 puntos)

- El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación:
  - Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética.
  - Diseño industrial: de producto, embalajes o *packaging*, mobiliario, moda, textil.
  - Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía.
- Evolución histórica del diseño y su definición. Concepto y teorías del diseño.
- Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.
- Tendencias, periodos y las principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño:
  - Revolución Industrial y Arts&Crafts.
  - Orientalismo y Movimiento Estético.
  - Art Nouveau y Secesión.
  - Deutscher Werkbund.
  - Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo.
  - Bauhaus.
  - *Art Deco, Stiling*.
  - El Funcionalismo, Estilo Internacional.
  - Organicismo.
  - Diseño Escandinavo.
  - Escuelas de Posguerra.
  - Pop, HiTech, Deconstructivismo, *Minimal*.
  - Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis.
  - Diseño español.
- La presencia de la mujer en el campo del diseño.
  - Las mujeres de la Bauhaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andréé Putman.
  - Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rush-ton, entre otras.
- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
- Diseño, ecología y sostenibilidad:
  - Procedencia de los materiales.
  - Procesos de producción y distribución sostenibles.
  - El diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada.
  - Pertinencia del diseño. Aportaciones del diseño sostenible a la solución de los retos ambientales.
  - Últimas tendencias: accesibilidad, diseño *friendly*, *neobiomorfismo*.
- Diseño y función.
- Diseño inclusivo, universal, accesible, igualitario.
- La diversidad como riqueza patrimonial.

- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

## **B. El diseño: configuración formal y metodología (1,5 puntos)**

- Diseño y función.
- El lenguaje visual:
  - Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.
  - Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.
- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional:
  - Estructura y composición.
  - Proporción, proporción áurea, escala.
  - Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.
- Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararegulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia.
- Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo.
- El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.
- Proceso del diseño. Fases del diseño. *Brief*, establecimiento de objetivos, planificación documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria.
- La metodología del proyecto.
- Procesos creativos en un proyecto de diseño. Análisis de datos. Selección.
- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

## **Preguntas de análisis (2,5 puntos) y prácticas (4,5 puntos)**

Las preguntas de análisis y prácticas deben tener en cuenta, para su resolución, los conocimientos de A y B, pero se centran en:

### **C. Diseño gráfico.**

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.
- La tipografía, términos básicos, principales familias, legibilidad, propiedades y uso en el diseño. Programas de creación de tipografías.
- El diseño gráfico y la composición.
- El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.
- La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.
- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión.
- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.
- La señalización y sus aplicaciones. El pictograma. La retícula. Color. Soportes.

### **D. Diseño tridimensional.**

- Diseño de producto.
- Tipología de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional. Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.
- Antropometría, ergonomía y biónica aplicada al diseño.
- Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.
- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.
- El *packaging*: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación.

- Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.
- Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.
- Percepción psicológica del espacio. Luz y color.
- El diseño inclusivo de espacios. Accesibilidad.

### **Preguntas prácticas**

Las preguntas prácticas tratarán sobre objetos, espacios o grafismos del entorno cotidiano que son conocidos por el estudiante, y serán de sencilla realización. En las preguntas prácticas se permitirá la utilización de tipografías de referencia, así como la incorporación de cartulinas o papeles siempre que no contengan ninguna imagen impresa.