



Proves d'accés a la universitat

Diseño

Serie 1

Qualificació		TR
Exercicis	1	
	2	
	3	
Suma de notes parcials		
Qualificació final		

Etiqueta de l'alumne/a

Ubicació del tribunal

Número del tribunal

Etiqueta de qualificació

Etiqueta del corrector/a

La prueba consta de tres ejercicios. Haga el ejercicio 1, y escoja UNA de las dos opciones (A o B) del ejercicio 2 y UNA de las dos opciones (A o B) del ejercicio 3.

Ejercicio 1

[2 puntos]

El *trencadís* es un mosaico formado por fragmentos irregulares de cerámica, mármol, cristal o piedras, típico de la arquitectura modernista (imagen A). Esta técnica de cerámica rota se utiliza para el revestimiento de superficies arquitectónicas, a las que aporta un componente estético y de durabilidad.

El arquitecto Josep Maria Jujol colaboró con Antoni Gaudí y fue el encargado de aplicar el *trencadís* en algunas de sus obras más representativas, como la Casa Batlló, el Park Güell o la Casa Milà (La Pedrera). Utilizaba baldosas desechables de la fábrica Pujol i Bausis y también fragmentos de platos y tazas de otras manufacturas, entre otros materiales. Al romper las baldosas que ya tenían su propia decoración y crear una nueva composición, se conseguían unos efectos visuales muy peculiares y distintivos de esta técnica.

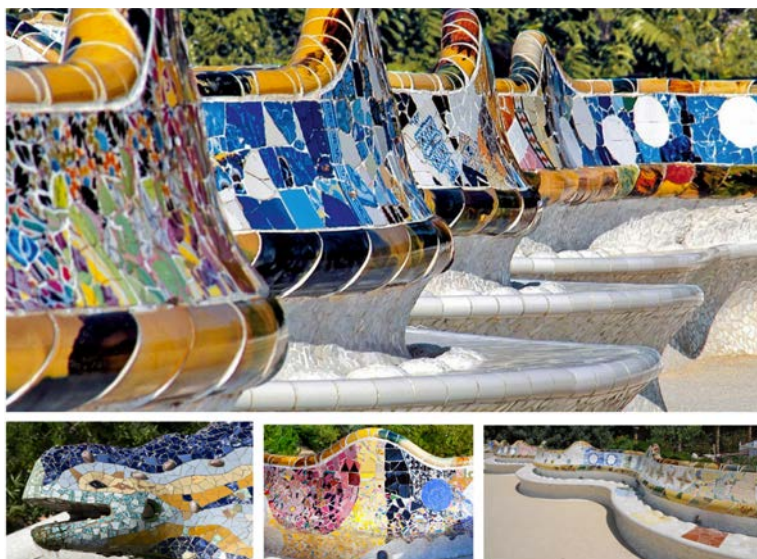


IMAGEN A. Detalles del *trencadís* del Park Güell

Responda a UNA de las dos preguntas siguientes:

- a) ¿Qué gran ventaja constructiva proporciona el *trencadís* para cubrir volúmenes poco convencionales?
- b) ¿Qué ventajas cree que tiene esta técnica en cuanto a la sostenibilidad?

Ejercicio 2

[2 puntos]

OPCIÓN A

Este año el Palau Robert ha rendido homenaje, en una exposición, a la larga y reconocida trayectoria del diseñador gráfico America Sanchez, vinculado a Barcelona desde hace más de cincuenta años.

Los conceptos que definen mejor la obra de America Sanchez son la experimentación y la diversidad de lenguajes, técnicas y recursos gráficos. Su estilo es ecléctico e inclasificable.

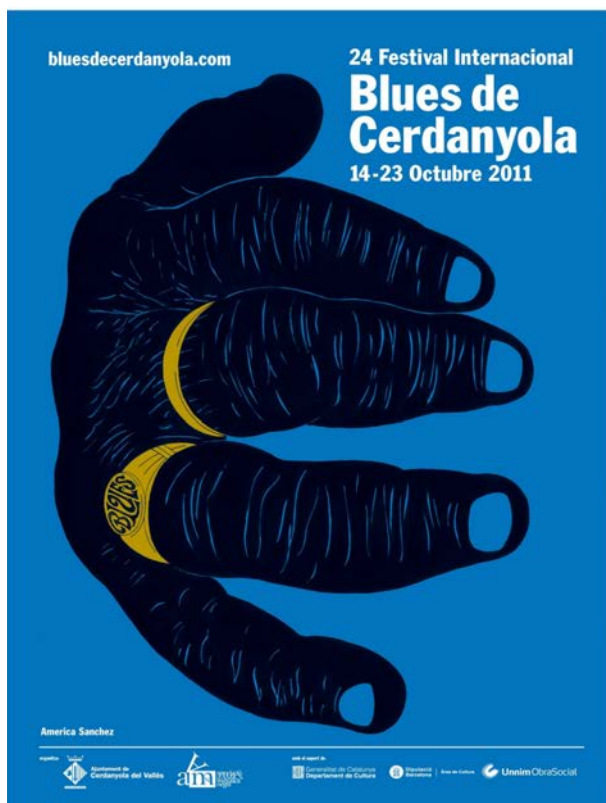


IMAGEN B. Cartel del 24 Festival Internacional de Blues de Cerdanyola. America Sanchez

Conteste las dos cuestiones siguientes:

- a) Explique cuáles son las técnicas y los recursos gráficos empleados en relación con la composición, la gama cromática, la tipografía y el tipo de imagen del cartel que diseñó Sanchez para el 24 Festival Internacional de Blues de Cerdanyola (imagen B).

b) ¿Cuáles son los atributos sígnicos que pueden observarse en el cartel? Razone la respuesta.

OPCIÓN B

Miller Cast Products es una empresa que durante más de ciento veinte años ha fabricado herramientas y piezas de metal. Uno de sus productos con más reconocimiento es el set de martillo y destornillador 6 en 1. Es una herramienta múltiple que fue diseñada originalmente como artículo promocional de la marca en 1915, pero que siguió fabricándose porque tuvo mucho éxito.

Este diseño combina cuatro destornilladores que se esconden dentro de un martillo (imagen C).

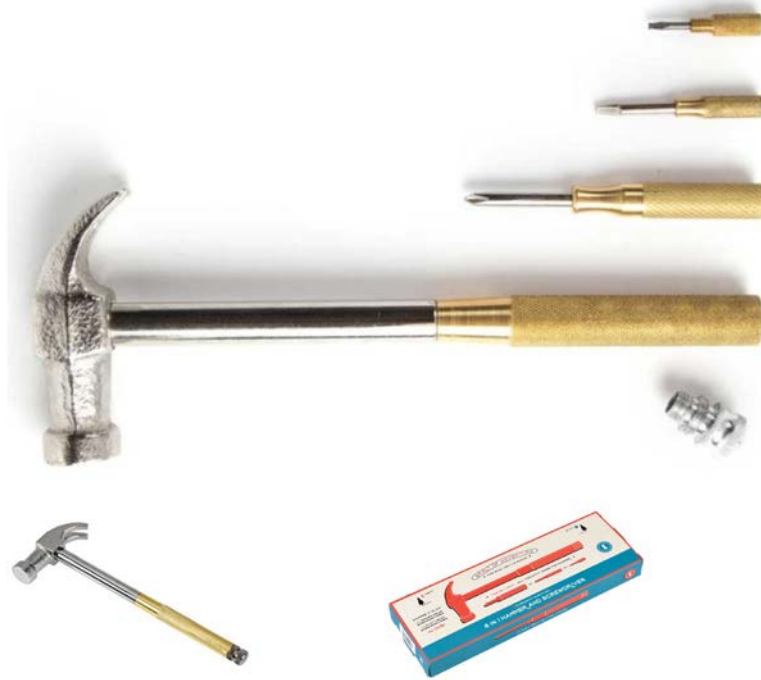


IMAGEN C. Set de martillo y destornilladores 6 en 1

Responda a las dos preguntas siguientes:

a) ¿Cuáles son las ventajas que presenta esta herramienta en cuanto a la funcionalidad?

b) ¿Cuáles pueden ser los inconvenientes de esta herramienta?

[DIN A3 central para desarrollar el ejercicio 3.]

[DIN A3 para desarrollar los otros apartados del ejercicio 3 (bocetos y texto).]

Ejercicio 3

[6 puntos]

OPCIÓN A

Fichas para un juego

El juego popular «El pueblo y el lobo» es una dinámica de grupo en la que un narrador asigna un papel (pueblo, lobo o bruja) a cada jugador, que debe actuar según el rol asignado. El juego empieza cuando el narrador dice: «¡Es de noche! ¡El pueblo se va a dormir!» Todos los participantes, incluidos el lobo y la bruja, cierran los ojos. El lobo se despierta durante la noche y señala con el dedo a alguien que será su víctima. Cuando el narrador dice: «¡El pueblo se despierta!», todos los jugadores tienen que abrir los ojos y empezar a interactuar entre ellos —convenciendo o disimulando— para conseguir atrapar a la persona que hace de lobo.

Imagine que una empresa de producción de juegos le encarga unas fichas para facilitar la labor del narrador en el momento de asignar los roles a los jugadores. Debe diseñar tres tipos de fichas:

— Pueblo: varios personajes neutros que pueden ser asesinados y que deben decidir en grupo quién creen que es el lobo.

— Lobo: un personaje que ataca al pueblo durante la noche.

— Bruja: un personaje que puede salvar a una persona del pueblo en toda la partida.

Este juego puede llevarse a cabo en cualquier espacio y la asignación de los roles debe ser secreta; por lo tanto, las medidas de las fichas no pueden exceder las de la palma de la mano (6 cm de altura). Cada pieza debe mostrar con claridad el rol que representa y su jerarquía.

Proponga un diseño de las fichas realizado a partir de un listón de madera de sección cuadrada de $3 \times 3 \times 6$ cm o de un listón de sección redonda de 3 cm de diámetro y 6 cm de largo (imagen D). Este listón se puede cortar, grabar, policromar y montar, tal y como ya hicieron con las piezas del ajedrez los artistas de la Bauhaus o los diseñadores Peter Spielhoff o Lanier Graham (imágenes E, F y G).



IMAGEN D. Listones de madera de sección cuadrada de 30 mm de lado y de sección circular de 30 mm de diámetro



IMAGEN E. Piezas de ajedrez. Josef Hartwig (Bauhaus, 1923-1924)



IMAGEN F. Juego de ajedrez.
Peter Spielhoff



IMAGEN G. Juego de ajedrez.
Lanier Graham (1966)

Desarrolle, en la página 13 de este cuaderno (y también en las páginas 10 y 11, si necesita más espacio):

- los bocetos iniciales previos a la propuesta definitiva;
- un texto con el razonamiento detallado del proceso que ha seguido. Puede sustituir este texto por esquemas y anotaciones sobre diferentes dibujos, pero debe quedar muy claro cuáles son los criterios seguidos para resolver el ejercicio.

Desarrolle, en el DIN A3 central de este mismo cuaderno (páginas 8 y 9):

- la representación definitiva, a escala 2:1, en forma de boceto avanzado, con una aproximación gráfica tan detallada como sea posible y con las acotaciones generales;
- los dibujos y los detalles necesarios para comprender la propuesta.

OPCIÓN B

Cartel para la COP26

En la 25.^a Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático (COP25), celebrada en diciembre de 2019, se hizo un llamamiento a los países asistentes para llevar a cabo esfuerzos contra el cambio climático. Ante la imposibilidad de consensuar un texto, tuvieron que aplazar el desarrollo del Acuerdo de París en relación con las emisiones de dióxido de carbono hasta la próxima cumbre. Sin embargo, los informes climáticos que se presentaron indicaron, por ejemplo, que 2019 ha sido un año de temperaturas récord o que el dióxido de carbono, una de las principales causas del efecto invernadero, ha vuelto a marcar máximos históricos.

Realice una propuesta de cartel para promocionar la vigésimo sexta cumbre, prevista para 2021 en Glasgow, para sensibilizar a la población sobre la necesidad de actuar contra el cambio climático. En la propuesta gráfica para el cartel debe incluir:

- el texto «COP26»,
- el texto «Glasgow 2021»,
- el logotipo aproximado de la UNFCCC (Convención Marco sobre el Cambio Climático) (imagen H).

Las medidas del cartel, que puede ser vertical o apaisado, deben ser 190 × 277 mm.



IMAGEN H

Desarrolle, en la página 15 de este cuaderno (y también en las páginas 10 y 11, si necesita más espacio):

- los bocetos iniciales previos a la propuesta definitiva;
- un texto con el razonamiento detallado del proceso que ha seguido, donde explique claramente su propuesta y todos los detalles necesarios para comprenderla. Puede sustituir este texto por esquemas y anotaciones sobre diferentes dibujos, pero debe quedar muy claro cuáles son los criterios seguidos para resolver el ejercicio;
- el dibujo de todos los detalles cromáticos y tipográficos necesarios para que la propuesta se comprenda globalmente.

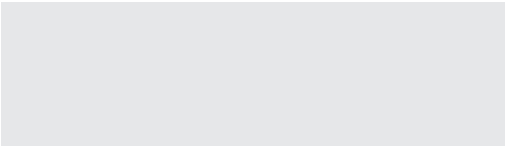
Desarrolle, en el DIN A3 central de este mismo cuaderno (páginas 8 y 9):

- la propuesta definitiva del cartel a escala 1:1 y en color, en forma de boceto avanzado, con una aproximación gráfica tan esmerada como sea posible y correctamente proporcionada.

--	--

--	--

Etiqueta de l'alumne/a



Institut
d'Estudis
Catalans



Proves d'accés a la universitat

Diseño

Serie 3

Qualificació		TR
Exercicis	1	
	2	
	3	
Suma de notes parcials		
Qualificació final		

Etiqueta de l'alumne/a

Ubicació del tribunal

Número del tribunal

Etiqueta de qualificació

Etiqueta del corrector/a

La prueba consta de tres ejercicios. Haga el ejercicio 1, y escoja UNA de las dos opciones (A o B) del ejercicio 2 y UNA de las dos opciones (A o B) del ejercicio 3.

Ejercicio 1

[2 puntos]

El constructivismo ruso fue un movimiento artístico desarrollado después de la Revolución rusa (1917), que tuvo una gran influencia en el diseño gráfico del siglo xx por su carácter rupturista y el uso de elementos «constructivos». En la imagen A pueden observarse varios documentos gráficos de este movimiento.



IMAGEN A. Varios carteles pertenecientes al constructivismo ruso realizados entre los años 1919 y 1929

Conteste UNA de las dos cuestiones siguientes:

- Describa los rasgos característicos del constructivismo ruso en relación con la estructura compositiva, la tipografía, la gama cromática y el tratamiento de la imagen y otros elementos gráficos.
- ¿Por qué cree que el constructivismo ruso fue un movimiento rupturista y por qué tuvo una gran influencia en el diseño gráfico del siglo xx?

Ejercicio 2

[2 puntos]

OPCIÓN A

En la imagen B se muestra la transformación de una cama para bebés. Este modelo se denomina *evolutivo*, porque los niños pueden utilizarla desde que nacen hasta los ocho años.



IMAGEN B. Cama Leander. Stig Leander

Conteste las dos cuestiones siguientes:

a) Explique las ventajas funcionales de esta cama.

b) Comente las diferencias antropométricas en la evolución de esta cama. Razone la respuesta.

OPCIÓN B

En la imagen C pueden compararse dos logotipos del Banco Bilbao Vizcaya Argentaria (BBVA). Este banco presentó el nuevo logotipo en la primavera de 2019, cuando anunció la unificación de todas sus marcas mundiales. En relación con el nuevo logotipo, la entidad afirmó que el rediseño pretendía «transmitir mejor nuestra nueva realidad, cada vez más global y digital».



IMAGEN C. Logotipo antiguo (izquierda) y logotipo nuevo (derecha)

Conteste las dos cuestiones siguientes:

- a) Explique las diferencias entre los dos logotipos.

b) ¿Por qué cree que el nuevo logotipo representa mejor la nueva realidad, más global y digital?

[DIN A3 central para desarrollar el ejercicio 3.]

[DIN A3 para desarrollar los otros apartados del ejercicio 3 (bocetos y texto).]

Ejercicio 3

[6 puntos]

OPCIÓN A

Etiqueta y caja para una botella de vitaminas

Una empresa dedicada a la comercialización de vitaminas en gotas quiere promocionar su consumo diario. Concretamente, para favorecer el consumo de la vitamina B₆ entre los jóvenes en períodos de gran esfuerzo intelectual y de exámenes, la empresa quiere regalar una botella por la compra de cada frasco de esta vitamina. La idea es que los usuarios la puedan rellenar con agua cada día y añadirle las gotas de vitaminas prescritas. La botella debe ser plana y tiene que poderse llevar cómodamente en mochilas, estuches y bolsillos (imagen D).



IMAGEN D. Botella de plástico reciclable propuesta para promocionar el consumo de vitaminas entre los jóvenes

Teniendo en cuenta las medidas de esta botella (imagen E) y las imágenes de la marca que produce las vitaminas (imagen F), diseñe una etiqueta para esta botella y una caja de cartoncillo con la marca y los datos que considere oportunos. Aunque no puede cambiar las medidas ni el material (plástico transparente) de la botella, sí que puede modificar el color del tapón de rosca.



IMAGEN E. Medidas de la botella promocional



IMAGEN F. Logotipo de la marca, imagen de celebración del cincuenta aniversario e imagen extraída del apartado sobre las vitaminas del web de la empresa

Aunque la imagen de marca y de sus productos es bastante clásica, se valorará especialmente que el resultado gráfico sea pertinente y atractivo para el público destinatario (jóvenes estudiantes), que debe querer llevar este producto diariamente entre sus objetos personales.

Desarrolle, en la página 13 de este cuaderno (y también en las páginas 10 y 11, si necesita más espacio):

- los bocetos iniciales previos a la propuesta definitiva;
- un texto con el razonamiento detallado del proceso que ha seguido. Puede sustituir este texto por esquemas y anotaciones sobre diferentes dibujos, pero debe quedar muy claro cuáles son los criterios seguidos para resolver el ejercicio y para conseguir un resultado gráfico idóneo para el público joven al que se destina el envase.

Desarrolle, en el DIN A3 central de este mismo cuaderno (páginas 8 y 9):

- la propuesta definitiva del producto en perspectiva a mano alzada, con la máxima definición posible;
- los dibujos necesarios para comprender la propuesta (diédrico, cotas principales, esquemas, etc.).

OPCIÓN B

Accesorio lateral para un sofá

En la imagen G puede observarse un accesorio auxiliar para guardar los mandos a distancia en el lateral de un sofá.



IMAGEN G. Accesorio de tela de nailon para el lateral de un sofá

Un fabricante quiere lanzar una línea de sofás en una gama de colores muy atrevidos (imagen H) y ha diseñado los laterales expresamente para poder colocar fácilmente unos accesorios rígidos de plástico para guardar varias cosas. En este diseño ha previsto que los cojines de los lados del sofá impidan el contacto de los usuarios con la rigidez del plástico del accesorio.



IMAGEN H

Diseña un accesorio de plástico para el lateral de estos sofás teniendo en cuenta los siguientes requerimientos:

- El accesorio debe poder contener tres mandos a distancia, un ordenador portátil o una tableta (*tablet*), unas gafas de lectura y un teléfono inteligente (*smartphone*).
- Debe definir tres colores distintos para el accesorio. Los usuarios deben poder escoger una de estas tonalidades, que deben combinar correctamente con la gama de seis colores que propone el fabricante del sofá.
- Las medidas del lateral del sofá donde debe colocarse el accesorio se muestran en el croquis de la imagen I.

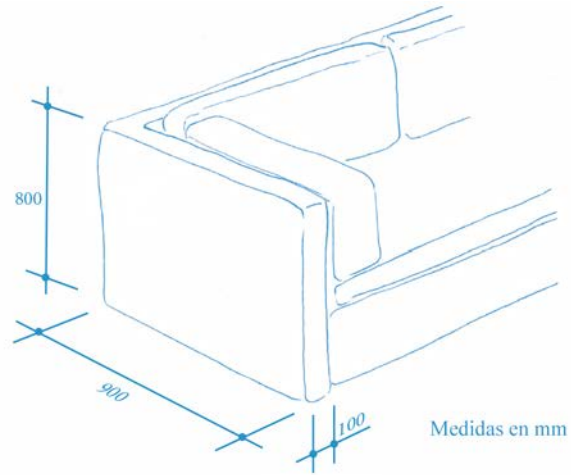


IMAGEN I

Desarrolle, en la página 15 de este cuaderno (y también en las páginas 10 y 11, si necesita más espacio):

- los bocetos iniciales previos a la propuesta definitiva;
- un texto con el razonamiento detallado del proceso que ha seguido, donde explique claramente su propuesta y todos los detalles necesarios para comprenderla. Puede sustituir este texto por esquemas y anotaciones sobre diferentes dibujos, pero debe quedar muy claro cuáles son los criterios seguidos para resolver el ejercicio.

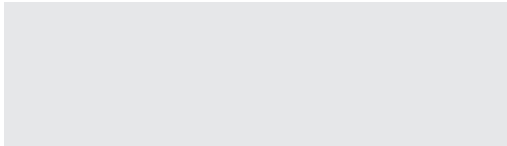
Desarrolle, en el DIN A3 central de este mismo cuaderno (páginas 8 y 9):

- la propuesta definitiva en una perspectiva a mano alzada en forma de boceto avanzado, con una aproximación gráfica tan esmerada como sea posible y correctamente proporcionada;
- el dibujo en diédrico, a escala, de la pieza de plástico con las cotas principales;
- un esquema gráfico en el que explique cuál es la gama de tres colores que ha elegido y en el que pueda apreciarse cómo combinarán con la gama cromática de los sofás.

--	--

--	--

Etiqueta de l'alumne/a



Institut
d'Estudis
Catalans