

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2012**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Escriba con letras mayúsculas los datos que se le piden en la portada.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparan con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su nombre y apellidos en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.
- Análisis completo, crítico y razonado del texto.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará principalmente la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- | | |
|--|------|
| 1) Análisis | 30 % |
| 2) Valoraciones y reflexión | 20 % |
| 3) Claridad, síntesis y expresión | 20 % |
| 4) Aportación personal, basada en conceptos de diseño y estética | 30 % |

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.

DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

Vladimir Hernández Botina.

¿Por qué estudiar diseño?

El cambio de percepción del mundo influye a favor de los conceptos y metodologías de una disciplina transversal como el diseño.

En comparación con la inmensa variedad académica existente, el diseño nunca tuvo un lugar favorable en la mente de académicos, científicos y demás miembros de la comunidad educativa global. El mercado educativo fue siempre gobernado por aquellas disciplinas y ciencias que, al parecer del público, representaban un retorno de la inversión elevado y a corto plazo. Sin embargo en los últimos años, con el cambio de percepción de las empresas y entes encargados de gerenciar proyectos y gestionar estrategias y metodologías para la consecución de objetivos, el diseño ha tomado un nuevo enfoque y ha emprendido un nuevo camino, que le permite desempeñar un rol de gestión y de ente coordinador en importantes e innovadoras iniciativas educativas, económicas, tecnológicas, en materia de salud y otro sinnúmero de actividades. Al parecer, por fin el diseño ha dejado de pertenecer al mundo de lo estético y lo «bonito». Al menos eso está sucediendo en la mente de los visionarios, economistas, estrategas y gerentes, que han entendido la dirección que tomarán las cosas a partir del rompimiento de la unidireccionalidad comunicativa (empresa-usuario, ciudadano-gobierno, institución educativa-estudiante, científico-diseñador, etc.) imperante en el mundo por mucho tiempo.

El camino recorrido

La falta de claridad sobre el campo de acción del diseño y el antiguo paradigma delimitador y creador de barreras entre disciplinas, fueron siempre el punto débil de los programas de diseño, que luchaban constantemente por diferenciarse de las artes pero siempre cuidándose de no convertirse en programas netamente ligados a conceptos técnicos o tecnológicos. Pertenecer a un «limbo» transdisciplinar en un mundo de oportunidades cerradas y destinadas a perfiles concretos, se convirtió en el dolor de cabeza de muchos de los que buscábamos la oportunidad de hacer, mediante el diseño, aportes para la solución de problemas de diferente índole.

A pesar de los desesperados intentos de solucionar las anteriores problemáticas, las soluciones nunca fueron efectivas y el diseño continuó su camino de incompreensión en las diferentes áreas en que pretendía intervenir. Sin embargo algo sucedió: el cambio de poder en la comunicación, la formación de redes de trabajo, co-creación y colaboración basadas en nuevas tecnologías, tomaron el mundo. El hombre encontró que nunca estuvo solo, que su opinión era más fuerte que nunca y poco a poco rompió barreras y derroco viejos paradigmas; la ciencias y disciplinas encontraron abierta la oportunidad para horizontalizar sus principios, metas y conceptos, y es entonces cuando el diseño, disciplina horizontal por excelencia, fue modelo y se estableció como base en las nuevas metodologías para la solución de problemas. El diseño intentó muchas veces tomar el mundo, pero sólo cuando el mundo se sintió preparado tomó la iniciativa y caminó hacia el diseño.

Hoy en día los diseñadores somos privilegiados, somos centro de interesantes conversaciones, las ciencias nos rodean y observan nuestras metodologías proyectuales y de prototipado. Hay quienes nos comparan con científicos, nos llaman visionarios, gestores de proyectos; se crean nuevas ciencias en nuestro entorno, ya no diseñamos únicamente objetos y mensajes visuales,

ahora somos forjadores de métodos, investigaciones, servicios, productos y experiencias. El mundo de la innovación se maravilla de los resultados logrados a través del diseño y se crean conceptos con palabras llamativas como design thinking, user experience, responsive design, etc; todas ellas destinadas al empoderamiento de los conceptos y conocimientos de los que el diseño siempre tuvo claridad, pero que ninguno de los que pasamos a través de él veíamos.

¿Por qué estudiar diseño?

Porque es una disciplina en construcción; porque sus bases formadas por el resultado de la co-creación de conceptos con otros campos le permiten intervenir en cuantas disciplinas pretenda crear el hombre; porque entiende que su misión se centra en el hombre y que sus soluciones deben estar dirigidas pensando en cada una de las particularidades que este posee. Porque se adapta, se apodera e influye en cualquier corriente sin importar su naturaleza; porque es una disciplina que promete, que aporta, que participa, que gestiona, que gerencia y sobre todo que soluciona; porque es una disciplina de valientes, de pensadores, de matemáticos, de filósofos y de analfabetos, de personas que son consientes de la importancia de aprender, desaprender, evaluar, corregir y retomar. Hoy sabemos que el camino del diseño no es claro, pero tenemos claro que el camino es el diseño.

Publicado en ForoAlfa.org, 23/05/2012

CUESTIONES: (Puntuación máxima por cuestión: 2.5)

- 1- ¿Por qué estudiar diseño?
- 2- ¿Qué quiere decir que “el camino del diseño no es claro, pero tenemos claro que el camino es el diseño”?
- 3- ¿Cómo harías posible que el diseño forme parte de otras disciplinas?
- 4- ¿Crees que el diseño es una disciplina horizontal? ¿Por qué?