



**PRUEBA DE ACCESO A GRADO DE
DISEÑO / JUNIO 2012**

PRIMERA PARTE

40 % calificación
*Media aritmética del ejercicio 1.1 y 1.2.
Imprescindible al menos un cinco en la 1ª
Parte para hacer media con la 2ª Parte*

**Ejercicio 1.1:
Comentario de un texto**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Ej: 1.1

Capacidad de relacionar los contenidos del texto.
Claridad y orden en la argumentación.
Profundidad en el conocimiento del contexto cultural e histórico.
Corrección ortográfica y sintáctica.
(imprescindible al menos un cuatro para hacer media)

Fecha y horario

27 de junio de 2012
9:00 – 10:30

Máximo 90 minutos

Nombre:

1.- Realiza un breve resumen del texto proporcionado.

2.- Interpretación del texto aportando tu opinión personal.

TEXTO:

Concebir objetos no es tan sencillo como puede parecer a simple vista. No se trata sólo de realizar un boceto en un papel cualquiera, sino de pensar en una necesidad y tratar de idear un objeto para cubrirla. Se pueden seguir diversos criterios para definir cualquier necesidad. Una de carácter funcional podría llevar, por ejemplo, a inventar un instrumento para cortar el pan. Si se trata de necesidad estética, se buscará un objeto hermoso que nos haga sentir mejor. Una necesidad psicológica o social conducirá., por ejemplo, a crear un objeto que proporcione seguridad o que nos haga sentir cómodos. También puede tratarse de un imperativo económico, es una de nuestras necesidades más frecuentes, como sería el caso de un fabricante que requiera una pieza para producir un nuevo producto. Antes de pensar en un objeto, pues, el diseñador ha de analizar y detallar la necesidad que lo impulsa.

El diseñador ha de responsabilizarse, por un lado, de crear el objeto y lograr que sus componentes encajen bien entre sí, por otro, de interpretar los sueños de la comunidad y sus aspiraciones para saber crear los símbolos apropiados. Los diseñadores han de tener en cuenta que nuestra identidad, tanto colectiva como individual, se crea a partir de los objetos que nos rodean. Su labor es compleja y a veces requiere cualidades extraordinarias.

Los diseñadores han de superar un gran número de obstáculos. Si el producto final es industrial, como ocurre en la mayoría de los casos, han de cubrir los requerimientos del fabricante y satisfacer las demandas de los encargados del marketing y de los vendedores, especialmente, en los últimos años, han de conocer las técnicas de producción, así como las posibilidades y limitaciones de los distintos materiales; por último, han de conocer los deseos, gustos y necesidades de los consumidores. Los diseñadores cumplen una función social muy importante, ya que crean el entorno en el que vivimos, de modo que han de tener en cuenta el impacto del medio sobre nuestras vidas. Algunos optan por explorar nuevas formas y, más tarde, darles una utilidad, mientras que otros reflexionan acerca de la ideología del diseño y crean a partir de las exigencias de la sociedad, la economía y la política. Tan sólo unos pocos, guiados por su instinto, han sabido crear objetos que coinciden con el gusto estético y las necesidades del público.

PENNY SPARKE



PRUEBA DE ACCESO A GRADO DE DISEÑO / JUNIO 2012

PRIMERA PARTE
40% calificación

**Ejercicio 2.1:
Comentario de una imagen**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Ej.2.1

Capacidad de análisis formal, funcional y comunicativo.
Profundidad en el conocimiento del contexto cultural e histórico.
Corrección en el uso del léxico propio del ámbito del diseño.
(imprescindible al menos un cuatro para hacer media)

Fecha y horario
27 de junio de 2012
11:00 – 12:00 horas

Máximo 60 minutos

Nombre:

La elección de los materiales, la durabilidad, la facilidad para el reciclaje, la multifuncionalidad, la búsqueda de un diseño atemporal son factores propios del ecodiseño.

1.- ¿Por qué todos estos factores despiertan tanto interés hoy en día? A tu modo de entender, ¿cuál de todos ellos debe ocupar un lugar principal?

2.- ¿Consideras que el ecodiseño debe ser un reto necesario en todas las vertientes o especialidades del diseño actual?



DISEÑADORA: Alyce Santoro.
NOMBRE: Tela sónica.
MATERIALES: Cinta de audio tejida



**PRUEBA DE ACCESO A GRADO DE
DISEÑO / JUNIO 2012**

SEGUNDA PARTE

60% calificación
*Media aritmética del ejercicio 2.1 y 2.2.
Imprescindible al menos un cinco en la 2ª
Parte para hacer media con la 1ª Parte*

**Ejercicio 1.2:
Dibujo Artístico.
Representación de un
modelo tridimensional.**

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Ej.1.2**

Capacidad de análisis y síntesis.
Creatividad y sensibilidad demostrada en las soluciones plásticas.
Utilización adecuada de los materiales y procedimientos de representación.
(imprescindible al menos un cuatro para hacer media)

Fecha y horario
28 de junio de 2012
9:00 a 11:30

Máximo 3 horas

Nombre:

Representación del modelo tridimensional que se ha proporcionado, analizando su estructura interna, proporciones y composición.

Modelar los volúmenes utilizando técnicas de sombreado, que reflejen los efectos de la luz y la sombra.



**PRUEBA DE ACCESO A GRADO DE SEGUNDA PARTE
DISEÑO / JUNIO 2012**

60% calificación

**Ejercicio 2.2:
Dibujo Técnico.
Representación
tridimensional de un objeto.**

**CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Ej.2.2**

Conocimiento de la geometría plana.
Capacidad de representación de vistas y/o perspectivas del modelo propuesto.
Limpieza y rigurosidad en el trazado.
(imprescindible al menos un cuatro para hacer media)

**Fecha y horario
28 de junio de 2012/ 12:00 a 14:00**

Máximo 3 horas

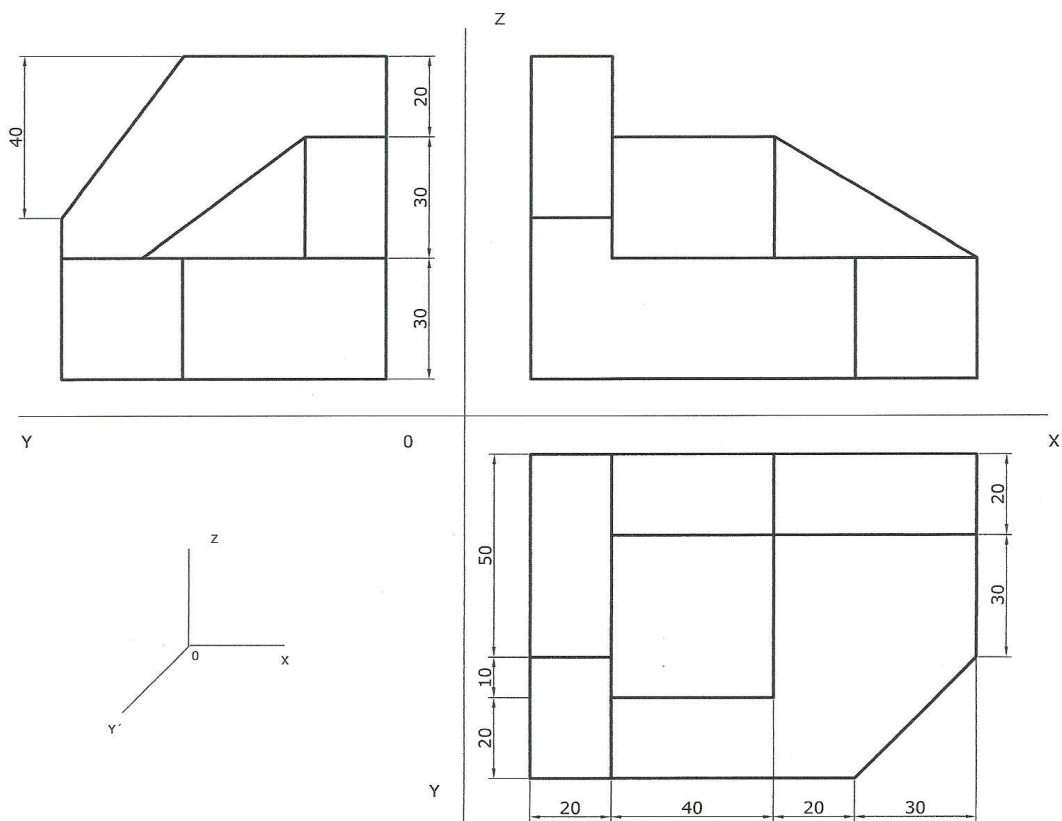
Nombre:

Dadas las proyecciones diédricas de la figura dibujad:

1º Un croquis proporcionado (a mano alzada) que demuestre que se visualiza espacialmente la pieza.

2º Una perspectiva caballera de la misma con útiles de Dibujo Técnico.

Datos: El ángulo que forma Y' con el X es de 135° en sentido de las agujas del reloj. El coeficiente de reducción para el eje Y' es $K:6:10$.



Criterios de calificación:

1º Croquis. Visualización de la pieza: 2 puntos

2º Croquis: Proporcionalidad: 1 punto

3º Perspectiva caballera con útiles de Dibujo Técnico: 6 puntos

4º Limpieza y rigurosidad en el trazado: 1 punto