

	UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD Curso 2026-2027 MATERIA: DISEÑO	Modelo
--	---	---------------

INSTRUCCIONES Y CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN

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

- Conocimientos: responda una pregunta 1 (1.1 o 1.2) y una pregunta 2 (2.1 o 2.2).
- Competencias: escoja el bloque I o el bloque II y responda sus preguntas: 3.I. y 4.I. o 3.II y 4.II.

TIEMPO Y CALIFICACIÓN: 90 minutos. Las preguntas 1ª y 2ª se calificarán con un máximo de 1,5 puntos, la pregunta 3ª sobre un máximo de 2,5 puntos y la 4ª 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 la o las **características** que le sean propias:

Movimientos o estilos:

- A. Memphis
- B. Bauhaus
- C. Surrealismo

Características:

- 1. Diseño de objetos y muebles de estilo posmoderno
- 2. Uso de formas oníricas e irracionales
- 3. Impulsa el racionalismo en arquitectura
- 4. Empleo de colores brillantes y materiales plásticos
- 5. La forma sigue a la función

1.2. Señale, de las siguientes afirmaciones, las que son más propias del **diseño gráfico**, del **diseño industrial** o del **diseño de espacios**:

- A. Diseña las áreas comunes de una oficina para fomentar la colaboración.
- B. Elabora la maquetación de un catálogo de productos.
- C. Planifica la disposición de elementos en el escaparate de una tienda.
- D. Diseña una línea de utensilios de cocina funcionales y ergonómicos.
- E. Crea la identidad visual para una nueva marca.

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

2.1. En el contexto de la **teoría del color**, enumere los **colores básicos** de la síntesis **aditiva (luz)**, los colores básicos de la síntesis **sustractiva (pigmento)** e indique la **relación** entre unos y otros.

2.2. Señale y explique tres **fases**, ordenadas según el proceso de diseño, que tendría que seguir para diseñar una **mesa individual** para un **aula de Educación Infantil**.

COMPETENCIAS - BLOQUE I

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

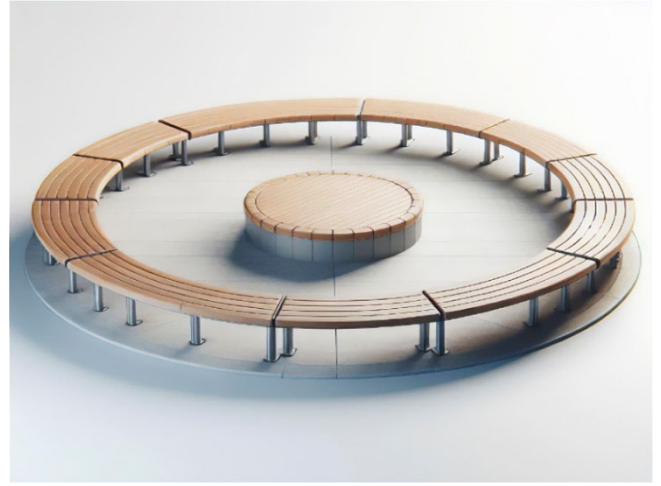
Analice, de forma crítica y breve, **el banco urbano** centrándose en los diseños que se muestran en la figura. Tenga en cuenta cuatro de los siguientes factores:

- Relación entre forma y función.
- Fines funcionales y comunicativos.
- Aspectos formales, compositivos 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 una mejora en el diseño, para **uno** de los dos bancos, en función de **uno** de los factores antes citados.



Banco A



Banco B

4.I. Ejercicio de diseño gráfico (4,5 puntos)

Diseñe la **portada** de una revista científica para público joven de nombre **“Con-ciencia joven”**. El número 7 de la revista, que se publicará en el mes de noviembre de 2026, trata sobre inteligencia artificial, computación cuántica y fusión nuclear. Las secciones y artículos que lo conforman son:

Presente: inteligencia artificial.

Futuro: computación cuántica.

Investigación: fusión nuclear.

Miscelánea: exploración espacial.

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.

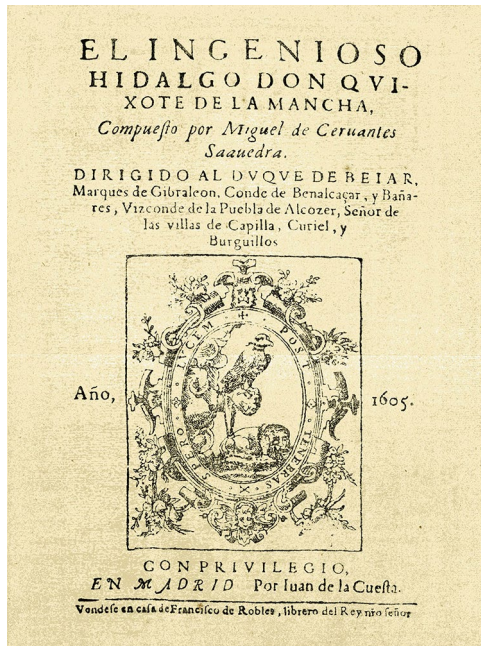
COMPETENCIAS - BLOQUE II

3.II. Análisis crítico de una tipología de diseño gráfico y propuesta de mejora (2,5 puntos)

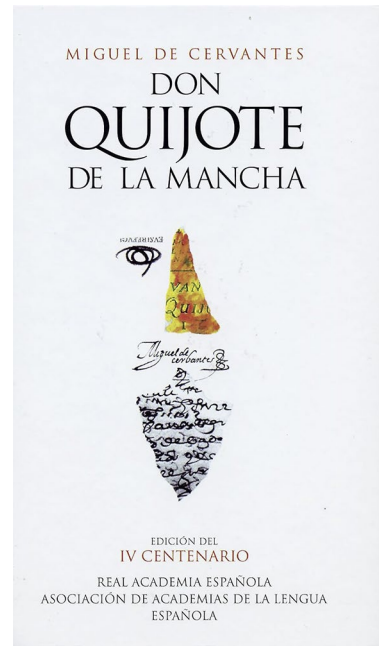
Analice, de forma crítica y breve, **la portada de un libro** como producto de diseño editorial centrándose en los diseños que se muestran en la figura. Tenga en cuenta, al menos, cuatro de los siguientes factores:

- 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 una mejora en el diseño, para **una** de las dos portadas, en función de **uno** de los factores antes citados.



Portada A



Portada B

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

Diseñe un **patinete eléctrico** destinado a público juvenil.

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 la o las **características** que le sean propias:

Movimientos o estilos:

- A. Memphis
- B. Bauhaus
- C. Surrealismo

Características:

- 1. Diseño de objetos y muebles de estilo posmoderno
- 2. Uso de formas oníricas e irracionales
- 3. Impulsa el racionalismo en arquitectura
- 4. Empleo de colores brillantes y materiales plásticos
- 5. La forma sigue a la función

Se calificará con 0,3 puntos cada una de las respuestas correctas. Total 1,5 puntos.

A 1 y 4, B 3 y 5, C 2

1.2. Señale, de las siguientes afirmaciones, las que son más propias del **diseño gráfico**, del **diseño industrial** o del **diseño de espacios**:

- A. Diseña las áreas comunes de una oficina para fomentar la colaboración.
- B. Elabora la maquetación de un catálogo de productos.
- C. Planifica la disposición de elementos en el escaparate de una tienda.
- D. Diseña una línea de utensilios de cocina funcionales y ergonómicos.
- E. Crea la identidad visual para una nueva marca.

Se calificará con 0,3 puntos cada una de las respuestas correctas. Total 1,5 puntos.

A y C: Diseño de espacios. B y E: Diseño gráfico. D: Diseño industrial.

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

2.1. En el contexto de la **teoría del color**, enumere los **colores básicos** de la síntesis **aditiva (luz)**, los colores básicos de la síntesis **sustractiva (pigmento)** e indique la **relación** entre unos y otros.

La enumeración de los colores básicos de la síntesis aditiva (luz) se valorará con máximo de 0,5 puntos. La enumeración de los colores básicos de la síntesis sustractiva (pigmento) se valorará con máximo de 0,5 puntos. La relación entre los colores básicos aditivos y sustractivos se valorará con un máximo de 0,5 puntos. Total 1,5 puntos.

Colores básicos de la síntesis aditiva (luz):

- Rojo (R)
- Verde (G)
- Azul (B)

Colores básicos de la síntesis sustractiva (pigmento):

- Cían (C)
- Magenta (M)
- Amarillo (Y)

Relación entre los colores básicos aditivos y los colores básicos sustractivos:

Aditivos (luz):

Verde + Azul: Cían

Azul + Rojo: Magenta

Rojo + Verde: Amarillo

Sustractivos (pigmento)

Magenta + Amarillo: Rojo

Amarillo + Cían: Verde

Cían + Magenta: Azul

2.2. Señale y explique tres **fases**, ordenadas según el proceso de diseño, que tendría que seguir para diseñar una **mesa individual** para un **aula de Educación Infantil**.

Cada aportación correcta, con su explicación, se valorará con un máximo de 0,5 puntos. Total 1,5 puntos.

Como se solicita que se indiquen fases de diseño, la respuesta debe indicar una secuencia lógica de trabajos. El orden puede verse ligeramente alterado respecto de lo que se señala a nivel orientativo, además de que los procesos de diseño son iterativos. A nivel orientativo, pudiendo haber otras fases o subfases:

1. Identificación de públicos. En el caso de una mesa para Educación Infantil, los usuarios y el comprador son públicos distintos:
 - El usuario al que va dirigido es de tipo infantil (hasta 6 años) y adulto (docentes), pero los compradores serán los colegios.
 - El perfil de usuarios (infantil y docente) y el perfil de comprador (colegio) condicionarán la estética, la durabilidad, los materiales y otros posibles factores.
2. Definición de la función de la mesa:
 - La mesa tiene como función realizar tareas de aprendizaje y tareas lúdicas, suele utilizarse con el usuario sentado en una silla o banco a la altura correspondiente.
 - Un planteamiento modular de la mesa puede ser interesante para poder unirla con las de otros compañeros para trabajar en grupo. Para ello, la forma deberá permitir su acoplamiento.
 - Pueden ser apilables para facilitar su almacenaje.
3. Definición de las condiciones estéticas de la mesa:
 - Por el perfil de usuario infantil: los colores llamativos son una herramienta que puede hacer este mobiliario más atractivo a los niños.
 - Por el perfil de usuario docente: que les ayuden a configurar el aula cómodamente.
4. Definición de las condiciones ergonómicas:
 - El tamaño de la mesa tendrá que estar adaptado a las diferentes alturas que tienen los niños de 3 a 6 años y conforme a la normativa vigente.
 - Debe ser muy estable y tener las patas en una posición que evite las caídas y los tropiezos.
 - Pueden tener zonas de agarre para trasladar la mesa cómodamente.
5. Estudio de la competencia:
 - Identificación de las mesas producidas por otros fabricantes de mobiliario infantil.
 - Estudio de los aciertos y los fallos de otros fabricantes de este objeto, para aplicar los aciertos y evitar los fallos de diseño de la mesa.
6. Elaboración de bocetos del diseño de la silla de cocina apilable:
 - Propuesta de diferentes formas del tablero, disposición y altura de las patas, colores y/o combinaciones de colores, soluciones para su agrupación y/o apilado, etc.
7. Definición de materiales:
 - Material y acabado de la mesa: debe considerarse el empleo de materiales duraderos, ligeros y que permitan bordes redondeados para evitar accidentes. No deben generar productos tóxicos con el paso del tiempo ni contener pinturas que puedan disolverse si un niño chupa su superficie.
 - Facilidad de limpieza en todas las superficies de la mesa.
 - Estudio sobre el uso de materiales sostenibles para el medio ambiente de bajo impacto medioambiental: posibilidad de uso de materiales reciclados o reciclables y/o procedentes de fuentes renovables.
8. Elaboración de prototipos de la mesa para la realización de pruebas de funcionalidad y de apreciación estética.
9. Test con usuarios según la definición previa de públicos objetivos:
 - Observación y anotación de los resultados de los test.
 - Reconsideración y rediseño de las partes de la mesa que, por los resultados de los test, sugieran cambios.
 - Iteración de los test con los nuevos diseños de la silla de cocina apilable.
10. Consideración de los métodos de fabricación, almacenamiento y distribución.
11. Elaboración de los planos y especificaciones técnicas para la producción de la mesa.

COMPETENCIAS - BLOQUE 1

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

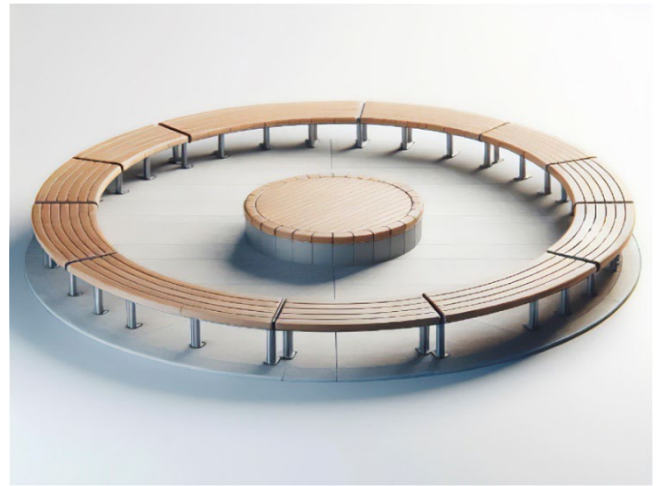
Analice, de forma crítica y breve, **el banco urbano** centrándose en los diseños que se muestran en la figura. Tenga en cuenta cuatro de los siguientes factores:

- Relación entre forma y función.
- Fines funcionales y comunicativos.
- Aspectos formales, compositivos 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 una mejora en el diseño, para **uno** de los dos bancos, en función de **uno** de los factores antes citados.



Banco A



Banco 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 principal de un banco urbano es descansar, fundamentalmente durante los desplazamientos en la ciudad.
 - o La forma debe favorecer la función principal:
 - Debe tener, al menos, una superficie horizontal y algo espaciosa para su uso por más de una persona. Esta condición la cumplen ambos bancos.
 - Debe disponer de patas o al menos una superficie de apoyo que lo alce de la vía pública. Esta condición la cumplen ambos bancos.
 - La existencia de un respaldo favorecerá la función de descanso, como en el banco A.
 - La existencia de reposabrazos favorecerá el movimiento de sentarse y levantarse, especialmente a personas con movilidad reducida, como en el banco A.
- Fines funcionales y comunicativos.
 - o Un banco urbano debe comunicar claramente su función y uso. Su presencia en la vía pública invita a hacer una pausa.
 - El banco A parece sugerir que es para un uso más individual, pero también admite algunos ocupantes siempre que sean de un círculo social cercano.
 - El banco B sugiere un uso más grupal y unos usuarios más jóvenes, y facilita la comunicación entre las personas. Sin embargo, la ausencia de respaldo limita su funcionalidad para personas mayores.
- Aspectos formales, compositivos y estructurales.
 - o Los bancos urbanos deben anclarse de forma firme y segura. La estructura de fijación viene condicionada para su anclaje en aceras y suelos arenosos de parques.
 - o La forma del banco determina el uso, pero también la estética.

- Las formas rectas del banco A, con ligera curvatura en los reposabrazos laterales, transmiten una imagen tradicional.
- Las formas curvas y la planta circular del banco B, junto a la isleta central, transmite una imagen más moderna.
- Procesos y métodos para el desarrollo de los productos.
 - El *briefing* debe determinar las condiciones de uso y los públicos a los que va dirigido:
 - El banco A parece más genérico.
 - El banco B parece, por la forma, más condicionado a su uso en determinados contextos, como tal vez parques o plazas.
 - 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 tradicionales para bancos son, principalmente, piedra, madera y metales, especialmente hierro forjado y acero. Esto parece identificarse con el banco A.
 - Los materiales actuales son más diversos, incluyendo los anteriores, pero también cemento, hormigón, aleaciones metálicas diversas, laminados de madera, plásticos y resinas. Esto parece identificarse con el banco B.
 - Los materiales tradicionales parecen tener orígenes y posibilidad de reciclado con menor impacto sobre el entorno.
- Ergonomía, accesibilidad y seguridad para las personas.
 - El banco A dispone de un respaldo y unos reposabrazos muy simples pero efectivos, que además previene la posible caída lateral de un ocupante indispuerto. La ausencia de respaldo en el banco B hace la pausa más incómoda.
 - El banco B parece difícil de acceder a la parte interna para personas con movilidad reducida. Aunque la opción es sentarse hacia fuera, en parte neutraliza la función social del círculo.
 - Ambos bancos parecen tener un firme anclaje al suelo para evitar que el banco ceda.

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, el banco B mejoraría haciendo una entrada que facilite la orientación hacia la isla central. También mejoraría incluyendo alguna sección con respaldo. Ambos bancos disponen de bancadas rectas, sin curvaturas adaptadas al cuerpo humano, y en el banco A el respaldo no recoge la curvatura de la espalda.

4.1. Ejercicio de diseño gráfico (4,5 puntos)

Diseña la **portada** de una revista científica para público joven de nombre “**Con-ciencia joven**”. El número 7 de la revista, que se publicará en el mes de noviembre de 2026, trata sobre inteligencia artificial, computación cuántica y fusión nuclear. Las secciones y artículos que lo conforman son:

Presente: inteligencia artificial.

Futuro: computación cuántica.

Investigación: fusión nuclear.

Miscelánea: exploración espacial.

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.

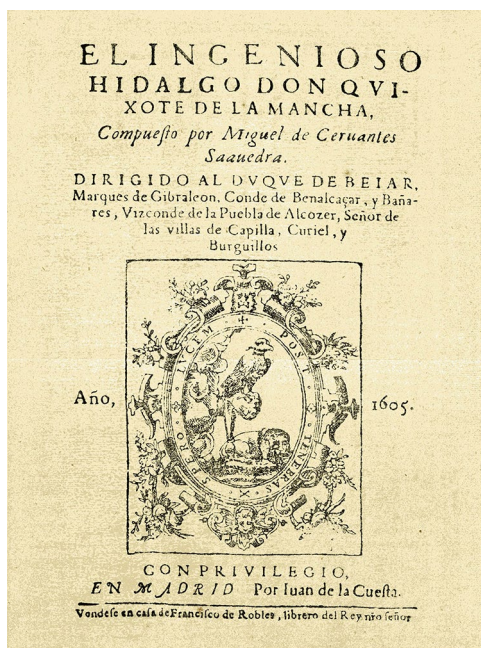
COMPETENCIAS - BLOQUE 2

3.II. Análisis crítico de una tipología de diseño gráfico y propuesta de mejora (2,5 puntos)

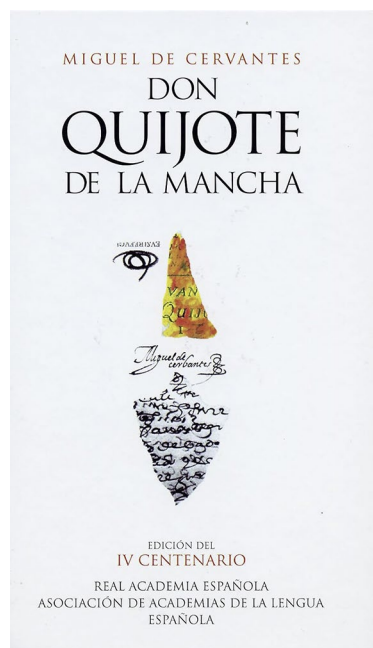
Analice, de forma crítica y breve, **la portada de un libro** como producto de diseño editorial centrándose en los diseños que se muestran en la figura. Tenga en cuenta, al menos, cuatro de los siguientes factores:

- 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 una mejora en el diseño, para **una** de las dos portadas, en función de **uno** de los factores antes citados.



Portada A



Portada 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 La portada de un libro debe comunicar el carácter del libro: debe reconocerse si es ficción, manual técnico, divulgación, etc.; y, en el caso de la ficción, el tipo de ficción, haciéndose atractivo a su público. En la portada A no es fácil reconocer esto, ni si la ilustración hace referencia al contenido; en la B, la imagen se apoya en un personaje ya muy conocido y reconocible, además de en un título con tipografía grande.
 - o En las portadas el primer impacto visual, función del diseño gráfico, es la jerarquización de la información que se ofrece del libro. En ambas portadas domina la imagen, pero en la B la intención de impacto visual es más evidente.

- La maquetación marca la ubicación de la imagen, foto o dibujo, el texto, los títulos y subtítulos, etc. Ambas portadas jerarquizan por tamaños y maquetan con alineación centrada.
- Tipografía: familias, legibilidad.
 - La tipografía, en las portadas de libro, se usa con función identificativa (título, autor, editorial, etc.) y decorativa (carácter, género, identidad editorial o de una colección, etc.)
 - Las editoriales suelen tener identidad corporativa que establecen sus propias tipografías para información específica de identidad de la editorial. Podría ser el caso de ambas portadas.
 - En general, las tipografías con serifa tienen un carácter más clásico, pero en la portada A eso no parece aplicable por ser muy anterior al uso de tipografías sin serifa. En la portada B parece intencional.
 - En las portadas de libro el cuerpo (tamaño) del texto es un balance entre la legibilidad (mayor cuerpo, tamaño) y cantidad de información (menor cuerpo, tamaño). Ambas portadas usan este recurso, y también para jerarquizar la información.
 - La tipografía del título debe ser legible para que este se entienda con rapidez, aplicable en ambas portadas.
- Composición.
 - La composición en ambas portadas es muy similar en cuanto a distribución vertical de gráficos y texto, organizados en tres grandes grupos: texto-imagen-texto. Se ordenan y jerarquizan en función del cuerpo del texto.
 - La densidad informativa es muy alta en el caso de la portada A y mucho más limpia en la portada B, de acuerdo con los criterios estéticos de cada época.
 - La composición en las portadas de libro tiene en cuenta el desplazamiento vertical. Se ordena y jerarquiza la información siendo el lugar más importante la parte superior, donde aparece en ambos casos el autor y el título.
 - La imagen de la portada A es compleja y barroca, pero tiene elementos de alta iconicidad. En la portada B la imagen se percibe como un rostro que se compone de elementos dispares y con referencias a las tipografías de la edición antigua.
- Organización de la información.
 - En ambas portadas se ha empleado la alineación centrada que ofrece una lectura equilibrada.
 - En ambas portadas la imagen comparte protagonismo con el texto por tamaño de ocupación y por su situación centrada. En la portada A la complejidad del dibujo dificulta su interpretación y en la portada B, a pesar de ser más clara la composición, su simbolismo genera diferentes interpretaciones.
 - En la portada A la información es muy profusa, dificultando la rápida lectura de la portada; en la portada B se ha seleccionado la información y es más limpia, clara y directa.
- La imagen de marca: el diseño corporativo.
 - Las editoriales suelen tener una línea editorial que identifica la marca y los géneros, pero sin más ejemplos es difícil afirmar si el estilo de portada es propio de la editorial o de una colección.
 - En las portadas siempre es relevante que se identifique y reconozca el origen de la impresión del libro. En ambos casos aparece en la base del libro.
- Diseño editorial: jerarquía de textos e imagen.
 - En ambos casos se destaca el título del libro, aunque con diferencias propias de la época. En la portada B prima la simplicidad y en la portada A destaca el barroquismo.
 - En la portada A cobra gran protagonismo el cuerpo del texto para destacar la importancia del mensaje. En la portada B, adicionalmente, el texto tiene una función claramente plástica y compositiva.
 - En la portada B aparece una referencia de la tipografía de la edición antigua en la propia imagen.

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

A nivel orientativo, entre otras propuestas posibles:

- Respecto del factor de tipografía, familias y legibilidad, la portada A podría reducir la información y/o potenciar más diferencias entre los cuerpos de los textos para mejorar la jerarquización.
- Respecto del factor de diseño editorial y jerarquía de textos, la portada de la derecha, al incorporar una imagen de compleja percepción, podría modificarse para ofrecer una imagen más figurativa, con mayor nivel de iconicidad.

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

Diseñe un **patinete eléctrico** destinado a público juvenil.

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 Andrée 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.