DIRECTRICES Y ORIENTACIONES GENERALES PARA LAS PRUEBAS DE ACCESO Y ADMISIÓN A LA UNIVERSIDAD

Curso: 2022/2023 Asignatura: DISEÑO

1º Comentarios acerca del programa del segundo curso del Bachillerato, en relación con la Prueba de Acceso y Admisión a la Universidad.

Atendiendo a las explicaciones y observaciones de carácter general de la ASIGNATURA DE BACHILLERATO LOMCE: "DISEÑO", puestas de manifiesto en la Orden de 15 de enero de 2021, donde quedan recogidos los objetivos específicos de la asignatura, sus contenidos y los criterios de evaluación, quedando establecidas las enseñanzas correspondientes a la materia de DISEÑO en el Bachillerato de Andalucía.

CONTENIDOS.

Con motivo de lo indicado en el párrafo anterior, y una vez analizado el currículo de la asignatura, la PONENCIA DE DISEÑO propone para el curso académico de referencia, las siguientes orientaciones en relación con los contenidos de la Asignatura sobre los que versarán las pruebas correspondientes:

1.1. CONCEPTO DE DISEÑO.

- Diseño: Su definición. Forma y función. La función práctica, estética y simbólica en los productos de diseño.
- Evolución del Concepto de Diseño: Artesanía y diseño industrial. Principales hitos de la historia del Diseño vinculados a la historia de la cultura. La revolución industrial, las artes y oficios, el modernismo, los "ismos", las aportaciones de la Bauhaus, el funcionalismo y el postmodernismo. Papel del diseño y del diseñador en la sociedad actual. Pioneros del diseño gráfico en Andalucía (carteles de eventos festivos como las fiestas de la primavera, carnaval o de promoción turística, anuncios publicitarios y etiquetas de productos andaluces o diseño de imágenes corporativas). Diseño sostenible: ecología y medio ambiente.

1.2. LOS ELEMENTOS PLÁSTICOS Y SU FUNCIÓN EN EL CAMPO DEL DISEÑO.

- La Forma: Contorno y estructura. Tipología de la forma. Estética de la forma funcional. La importancia de la proporción en la forma. Ciencias auxiliares del diseño. La naturaleza como modelo (biónica). El ser humano como medida (antropometría y ergonomía).
- La luz y el color: Organizaciones cromáticas en el plano y en el espacio. Valores expresivos, funcionales y simbólicos del color. Importancia de la sintaxis e interacción cromática en el proceso de diseño. Sistemas normalizados de clasificación del color.
- El espacio como elemento plástico: La representación del espacio en el plano. Aplicación de los sistemas geométricos-descriptivos. Estudio de módulos y redes poligonales en el plano y poliédricas en el espacio.
- Los elementos plásticos y sus relaciones: Tensión, ritmo y equilibrio en la composición. Aplicaciones al campo del diseño.
- Diseño y semántica: Comunicación y expresión en el diseño.
- Análisis de las redes modulares presentes en la herencia de la cultura Andalusí. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

1.3. LA METODOLOGÍA PROYECTUAL.

Fases del proceso de diseño:

- Problema. Detección de una necesidad social. Estudio de mercado. Legislación.
- Fase proyectual: propuestas, prediseño, bocetos. Estudio y evaluación de alternativas. Selección. Propuestas de mejora.

Realización, maqueta y prototipo.

- Producción. Ejecución. Edición.

1.4. ÁMBITOS DEL DISEÑO.

- Diseño Gráfico: Diseño editorial (revistas, periódicos, folletos…). Diseño publicitario (anuncios, carteles…). Identidad corporativa (anagrama, logotipos, símbolo, emblema, marca…). Señalética. Diseño de interfaz entre persona-ordenador (páginas web, iconos de escritorio…). Tipografía. Materiales, procedimientos y técnicas más utilizados en el diseño gráfico. El trazado geométrico como procedimiento básico en el diseño gráfico.

- Diseño Industrial: La configuración objetual. Materiales y métodos de elaboración. Representación bidimensional del objeto. Aplicación de los diferentes sistemas de representación. Diseño objetual (mobiliario, envases…).

- Diseño ambiental: Interiorismo (diseño del espacio habitable considerando los circuitos o itinerarios de circulación; las variaciones de la expresión plástica para describir espacios habitables; factores que proporcionan el ambiente. Iluminación y color. El hueco como objeto de diseño). Otras aplicaciones del diseño al espacio habitable (urbanismo, jardinería, escenografía, escaparatismo). La perspectiva cónica y axonométrica en el diseño del espacio arquitectónico. La maqueta en el diseño de interiores.

2º Estructura de la prueba que se planteará para la asignatura.

El examen consta de dos Bloques (A y B). Para cada uno de los bloques el alumnado debe responder a la cantidad que se indica en cada uno de ellos. En caso de responder a más cuestiones de las requeridas, serán tenidas en cuenta las respondidas en primer lugar hasta alcanzar dicho número. En todos los ejercicios se pedirá incluir una memoria explicativa en la que se razonen los aspectos metodológicos tenidos en cuenta.

BLOQUE A (Supuestos)

En este bloque se plantean 2 supuestos de diseño, de los que deberá realizar SOLAMENTE 1.

BLOQUE B (Preguntas teóricas)

En este bloque se plantearán 2 preguntas de las que se deberá responder, a su elección, SOLAMENTE 1.

3º Instrucciones sobre el desarrollo de la prueba.

3.1 De carácter general.

La prueba se realizará en aulas adecuadas al tipo de ejercicios. Para ello, se contará con mesas de dibujo de al menos 90 x 90 cm, taburetes, piletas con agua corriente y secadores.

El tiempo disponible para la realización de la opción elegida será de 1 hora y 30 minutos (noventa minutos).

3.2 Materiales permitidos en la prueba.

El alumnado podrá utilizar cuantos materiales estime oportunos, tanto en el orden instrumental como gráfico plástico. Entre los que puede aportar, se le sugiere los siguientes:

- Soporte (papel en formato A4 adecuado para cualquier tipo de bocetos gráficos o realización del resultado final).
- Diversos tipos de papeles: Tipo Basic, Cansón, opaco de 85 gr., vegetal, acetato, papeles de colores, papel pinocho, papel charol, de periódico, etc.
- Ilustraciones y fotografías para recortar imágenes de textos. Láminas de corcho, de plástico de colores transparentes y opacos. Cartón de embalar, cartón pluma. Y otros soportes planos en formato A4.
- Lápices 6B, 3B, 2B, HB, H, 2H, lápices de colores, sacapuntas, afilaminas, gomas de borrar (blandas y duras), rollos de cinta adhesiva, cinta de enmascarar, barras de pastel, ceras de colores, grafito, guaches o temperas, acuarelas, pinceles, trapos, esponja natural, pocillos, recipientes para agua…
- Tintas, pulverizadores, estilógrafos, rotuladores de diámetros diferentes (en negro o de diferentes colores). Escuadra, cartabón, plantillas de curvas, compás, escalímetro o regla graduada.
- Cortadores, cuchillas, tijeras, pegamento rápido de contacto, pegamento en barra o cola blanca.
- Tramas transferibles de línea, puntos, letras, etc.
- Se podrán emplear palillos o palitos, alambre, alicates, papel de calco y distintos tipos de tejidos y clases de texturas.
- El uso de revistas de todo tipo, para ser utilizadas a modo de collage

La selección de los materiales a utilizar en el proceso de diseño aportados por cada uno de los alumnos se colocará en la mesa de trabajo a fin de evitar la presencia de "modelos" hallados fortuitamente entre los materiales utilizados, como muebles, logotipos, anuncios o carteles que aparezcan, por ejemplo, en las revistas, folletos o periódicos.

Por ello no se admitirán materiales que puedan contener aspectos teórico-prácticos. Tampoco se podrán utilizar medios informáticos mientras no se regule el uso de los mismos.

4º Criterios generales de corrección *(es imprescindible concretar las valoraciones que se harán en cada apartado y/o aspectos a tener en cuenta)*:

La redacción de los criterios específicos de corrección y las puntuaciones dependerán del tipo de ejercicio propuesto.

Se atenderá a la evaluación de aspectos generales como:

BLOQUE A (Supuestos)

Puntuación máxima: 9.5 puntos

La distribución de puntos será la siguiente:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:

- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:

- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:

BLOQUE B (Preguntas teóricas)

Puntuación máxima: 0,5 puntos

Cada pregunta elegida tendrá un valor máximo de 0,5 puntos.

5º Información adicional *(aquella que por su naturaleza no está contenida en los apartados anteriores)*.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA.

A. Concepto, historia del diseño:
BERNHARD BÜRDEK: Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili. Barcelona, 1994.
CHARLOTTE & PETER FIELL: Diseño del siglo XX. Taschen, 2001.
CHARLOTTE & PETER FIELL: El diseño del siglo XXI. Taschen, 2003.
CHRIS PEARCE: Diseños clásicos del siglo XX. Editorial Libsa. Madrid, 1991.
DORMER, Peter: El diseño desde 1945. Editorial Destino. Barcelona, 1993.
MCDERMOTT, CATHERINE: Design museum, siglo XX. Lisma ediciones, 2003.
TORRENT, Rosalía y MARÍN, Joan M: Historia del diseño industrial. Cátedra. Fuenlabrada, 2005.

B. La forma, sintaxis, contorno y estructura:
ARNHEIM, Rudolf: Arte y percepción visual. Alianza editorial. Madrid, 1993.
ARNHEIM, Rudolf: El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales. Alianza editorial. Madrid, 1993.
CARRERAS, T.: Construcción de escalas, Carreras Soto. Sevilla, 1970.
DALLEY, Terence: Ilustración y diseño, Blume, 1981.
DE GRANDIS, J.: Teoría y uso del color, Catedra. Madrid, 1985.
FRUTIGER, Adrian: Signos símbolos marcas señales. Gustavo Gili. México, 1995.
GEOFFREY H. BAKER: Análisis de la forma. Gustavo Gili. México, 1998.
GHYKA, M. C.: Estética de las proporciones en la naturaleza y en el arte, Poseidón. Barcelona, 1983.
GHYKA, M. C.: El número de oro (I Los ritmos y II Los ritos), Poseidón. Buenos Aires, 1978.
KANDINSKY, Vasili: Punto y línea sobre el plano. Labor. Barcelona, 1993.
KUPPERS, Harald: Fundamento de la teoría de los colores, Gustavo Gili. Barcelona, 1980.
KUPPERS, Harald: Atlas de los colores, Blume. Madrid, 1979.
LOPEZ CHUCHURRA, O.: La estética de los elementos plásticos, Labor. Barcelona, 1975.
MEYER, F. S.: Manual de ornamentación. Gustavo Gili. México, 1995.
MAIER, M.: Procesos elementales de proyectación y configuración, Gustavo Gili. Barcelona, 1982.
MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili. Barcelona, 1993.
MUNARI. B.: El Arte como oficio, Labor. Barcelona, 1980.
MUNARI, Bruno: ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili. Barcelona, 1993.
NIETO ALCAIDE, Víctor: La luz, símbolo y sistema visual. Cátedra. Madrid, 1997.
PANOFSKY, Edwin: El significado en las artes visuales. Alianza editorial. Madrid, 1998.
PANOFSKY, Edwin: La perspectiva como forma simbólica. Tusquets editores. Barcelona, 1999.
Aires, 1979.
PHILLIPS, Peter y BUNCE, Gillian: Diseños de repetición. Gustavo Gili. México, 1996.
PEDOE, D.: La geometría en el arte, Gustavo Gili. Barcelona, 1982.

SANZ, Juan Carlos: El libro del color. Alianza editorial. Madrid, 1993.
SWANN, Alan: Bases del diseño gráfico, Gustavo Gili.1990.
WICK, R.: Pedagogía de la Bauhaus, Alianza Forma, 1993.
WILLIAMS, C.: Los orígenes de la forma, Gustavo Gili. Barcelona, 1984.
WONG, Wucius: Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Gustavo Gili. Barcelona, 1979.
WONG, Wucius: Principios de diseño en color, Gustavo Gili, 1988.

C. Diseño industrial:

E, G.: Diseño Industrial, Alberto Corazón. Madrid, 1978.
BONSIEPE, G.: Teoría y práctica del diseño industrial, Gustavo Gili. Barcelona, 1991.
CAPELLA, J. y LARREA, Q.: Nuevo diseño español, Gustavo Gili. Barcelona, 1980.
CAROL, M.: Cien años de diseño industrial en Cataluña, Enber (distribución Gustavo Gili S.A.). Barcelona, 1989.
DORFLES G.: El diseño industrial y su estética, Labor. Barcelona, 1973.
FERRE MASIP, R.: Diseño industrial por ordenador, Marcombo, 1988.
HESKETT, J.: Breve historia del diseño industrial, Ed. del Serval, Barcelona, 1981.
HUISMAN, D. y PATRIX, G.: La estética industrial, Ed. Oikos tau S.A. Barcelona, 1971.
LOEWY, R.: Diseño industrial, Blume. Madrid, 1980.
LOBACH, B.: Diseño industrial, Gustavo Gili. Barcelona, 1981.
LLOVET, J.: Ideología y metodología del diseño, Gustavo Gili. Barcelona, 1979.
MAENZ, P.: Art Déco: 1920 1940, Gustavo Gili (Comunicación visual). Barcelona, 1976.
MALDONADO, T.: El diseño industrial reconsiderado, Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
MAÑA, J.: El diseño industrial, Salvat (Grandes temas). Barcelona, 1973.
PEARCE,C.: Diseños clásicos del siglo XX, Libsa. Madrid, 1991.
PEVSNER, N.: Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño, Gustavo Gili. (Arquitectura y Crítica). Barcelona, 1973.
READ, H.: Arte e Industria, Ed. Infinito. Buenos Aires, 1961.
RICARD, A.: Diseño, ¿Por qué?, Gustavo Gili (Comunicación visual). Barcelona.
RODRIGUEZ, MORALES, Gerardo: Manual de Diseño Industrial, Gustavo Gili. Mexico D.F., 1988.
SOLANAS DONOSO, J.: Diseño, arte y función. Salvat. Barcelona, 1974.
SOTTSSAS, E.: El Diseño Industrial, Salvat. Barcelona, 1974.
TABOADA, E. y NAPOLI, R.: El diseño industrial, Centro Editor de América Latina S.A. Buenos Aires, 1977.
VV. AA.: El diseño industrial en España, Ministerio de Cultura-Ministerio de Industria y Energía. Madrid, 1998.
WINGLER, H. M.: La Bauhaus, Gustavo Gili (Biblioteca de Arquitectura). Barcelona, 1975.

D. Diseño Gráfico:

CHAVES, Norberto: la imagen corporativa, Gustavo Gili. Barcelona, 1999.
COSTA, Joan: Señalética. Enciclopedia del diseño. Ceac. Barcelona, 1989.
COSTA, Joan: La imagen de marca, Paidos, Barcelona, 2005.
DALLEY, Terence: Ilustración y diseño, Blume, 1981.
LOPEZ LORENTE, F.J.: Ilustración y diseño con ordenador. Edita Ra ma, 1992.
MOLES, Abrahan y JANISZEWSKI, Luc: Grafismo funcional. Enciclopedia del diseño, Ceac. Barcelona, 1989.
MÜLLER, Josef y BROCKMANN: Historia de la comunicación visual. Gustavo Gili. Barcelona, 1988.
SATUÉ, Enric: El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Editorial, Colección Alianza Forma. Madrid, 1995.
SATUÉ, Enric: El diseño gráfico en España, Alianza Editorial, Colección Alianza Forma. Madrid, 1997.
SWANN, Alan: Bases del diseño gráfico, Gustavo Gili.1990.
VV. AA.: Signos de un siglo. Cien años de diseño gráfico en España, Ministerio de Educación y Cultura. Madrid, 2000.

6º Modelo de prueba.

El examen constará de 2 bloques (A y B)

Para cada uno de los bloques se deberá responder a la cantidad que se indica en cada bloque. En caso de responder a más cuestiones de las requeridas, serán tenidas en cuenta las respondidas en primer lugar hasta alcanzar dicho número.

BLOQUE A (Supuestos)

Puntuación máxima: 9,5 puntos

En este bloque se plantean 2 supuestos de diseño, de los que debe realizar SOLAMENTE 1.

La distribución de puntos será la siguiente:
- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
    1. Originalidad: 1,5 puntos.
    2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.

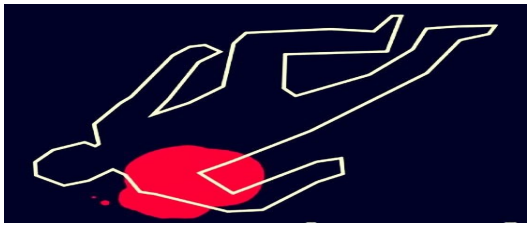
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
    1. Solución forma-función: 1 punto.
    2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.

- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:

    1. Bocetos: 1,5 puntos.
    2. Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
    3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
    4. Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.

Supuesto 1

Realice el diseño de una portada para la novela “Las aventuras de Sherlock Holmes” de Arthur Conan Doyle, pudiendo tomar como referencia las imágenes que se acompañan. La técnica o procedimientos empleados serán libres.



Supuesto 2

Diseñe un altavoz portátil especialmente creado para reproducir música desde un dispositivo móvil. Se presentarán 3 bocetos diferenciados y 1 croquis en perspectiva a mano alzada, justificando las mejoras de la idea seleccionada. Las siguientes imágenes pueden servir de guía o documentación a la hora de realizar el diseño.

BLOQUE B (Preguntas teóricas)

Puntuación máxima: 0,5 puntos

En este bloque se plantean 2 preguntas de las que se debe responder, a su elección, SOLAMENTE 1.
Cada pregunta elegida tendrá un valor máximo de 0,5 puntos.

Preguntas

1. ¿Cómo se denomina la organización de los elementos en el plano?
2. Señale una de las finalidades que deben tener los productos de diseño

7º Criterios específicos del modelo de prueba.

El examen constará de 2 Bloques (A y B)

Para cada uno de los bloques se deberá responder a la cantidad que se indica en cada uno. En caso de ***responder a más cuestiones de las requeridas****, serán tenidas en cuenta* ***las respondidas en primer lugar*** *hasta alcanzar dicho número.*

BLOQUE A (Supuestos)

Puntuación máxima: 9.5 puntos
En este bloque se plantean 2 supuestos de diseño, de los que deberá realizar SOLAMENTE 1.
La distribución de puntos será la siguiente:
- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
    1. Originalidad: 1,5 puntos.
    2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.

- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:

    1. Solución forma-función: 1 punto.
    2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.

- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 4,5 puntos:

    1. Bocetos: 1,5 puntos.
    2. Presentación del ejercicio: 0,5 puntos.
    3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
    4. Explicación del proceso metodológico (memoria): 1 punto.

BLOQUE B (Preguntas teóricas)

Puntuación máxima: 0,5 puntos
En este bloque se plantearán 2 preguntas de las que se deberá responder, a su elección, SOLAMENTE 1.
Cada pregunta elegida tendrá un valor máximo de 0,5 puntos.