



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

A young man with light hair, wearing a black leather jacket over a patterned shirt and light-colored pants, stands in the center of a film set. He is being filmed by a camera operator whose back is to the viewer. A boom microphone is suspended over the man. The background is a hallway with red lighting. The scene is dimly lit with blue and red tones.

**Diseño**

**EAU 2024**

[www.ehu.eus](http://www.ehu.eus)



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO  
EBALUAZIOA

2024ko OHIKOA

EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A  
LA UNIVERSIDAD

ORDINARIA 2024

**DISEINUA**

**DISEÑO**

### INSTRUCCIONES PARA EL EXAMEN

***Este examen tiene cuatro opciones: A.1 / A.2 / B.1 / B.2. Debes contestar a una de ellas.***

- Duración del examen: 90 minutos.
- El alumno/a deberá realizar el examen siguiendo rigurosamente el orden de las cuestiones establecidas (1 – 2 – 3).
- El alumno/a podrá utilizar todos aquellos materiales de dibujo que considere adecuados.
- Al alumno/a se le facilitarán todas las hojas de papel que necesite para la realización clara y ordenada del examen.

**No olvides incluir el código en cada una de las hojas del examen**



## DISEINUA

## DISEÑO

### A.1 AUKERA

#### **Telefono mugikorrerako euskarri bat diseinatzea.**

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. galdera: Proiektuaren azken emaitza xedatuko dituzten baldintzatzaileak idatziz azaltzea: funtzionalak / erabilerakoak / ergonomikoak / sozialak eta kulturalak / ekonomikoak / estetikoak / komunikatiboak / ekologikoak...
2. galdera: Ideien garapena zirriborro eta idatzizko iruzkinen bitartez adieraztea.
3. galdera: Koloretako behin betiko bat aurkeztea, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztien laguntzarekin.

### OPCIÓN A.1

#### **Diseño de un soporte para el teléfono móvil.**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

- 1 Cuestión: Planteamiento por escrito de los condicionantes que determinarán el resultado final del proyecto: Funcionales / de Uso / Ergonómicos / Sociales-Culturales / Económicos / Estéticos / Comunicativos / Ecológicos...
- 2 Cuestión: Desarrollo de ideas a través de bocetos y comentarios escritos.
- 3 Cuestión: Presentación de un definitivo en color con la ayuda de todos los dibujos descriptivos que se consideren necesarios para transmitir correctamente la idea.



## DISEINUA

## DISEÑO

### A.2 AUKERA

#### **Etxean erabiltzeko ureztagailu bat diseinatzea.**

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. galdera: Proiektuaren azken emaitza xedatuko dituzten baldintzatzaileak idatziz azaltzea: funtzionalak / erabilerakoak / ergonomikoak / sozialak eta kulturalak / ekonomikoak / estetikoak / komunikatiboak / ekologikoak...
2. galdera: Ideien garapena zirriborro eta idatzizko iruzkinen bitartez adieraztea.
3. galdera: Koloretako behin betiko bat aurkeztea, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztien laguntzarekin.

### OPCIÓN A.2

#### **Diseño de una regadera para uso doméstico.**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

- 1 Cuestión: Planteamiento por escrito de los condicionantes que determinarán el resultado final del proyecto: Funcionales / de Uso / Ergonómicos / Sociales-Culturales / Económicos / Estéticos / Comunicativos / Ecológicos...
- 2 Cuestión: Desarrollo de ideas a través de bocetos y comentarios escritos.
- 3 Cuestión: Presentación de un definitivo en color con la ayuda de todos los dibujos descriptivos que se consideren necesarios para transmitir correctamente la idea.



## DISEINUA

## DISEÑO

### B.1 AUKERA

#### **Mezularitza/paketeria-enpresa batentzat tipografiarik gabeko ikur grafiko bat diseinatzea.**

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1 galdera: Proiektuaren azken emaitza xedatuko dituzten baldintzatzaileak idatziz azaltzea: identifikazio-maila eta ulermen-maila / sinpletasuna eta argitasuna / koherentzia funtzional eta formala / era askotako erabiltzaileei egokitzea / testuingurura egokitzea / moldagarria izatea era askotako handitze eta murrizteei erantzuteko / urrutitik ikusteko modukoa izatea / era askotako euskarrietan erreproduzitzeko erraztasuna / berrikuntza- eta originaltasun-maila...

2 galdera: Ideien garapena zirriborro eta idatzizko iruzkinen bitartez adieraztea.

3 galdera: Koloretako behin betiko bat aurkeztea.

### OPCIÓN B.1

#### **Diseño de un símbolo gráfico (sin tipografía) para una empresa de mensajería/paquetería.**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

1 Cuestión: Planteamiento por escrito de los condicionantes que determinarán el resultado final del proyecto: Grado de Identificación-Comprensión / Simplicidad-Claridad / Coherencia funcional y formal / Adaptación a diferentes tipos de usuarios / Adecuación al contexto / Adaptabilidad a diferentes ampliaciones o reducciones / Visibilidad a distancia / Facilidad de reproducción en diferentes soportes / Grado de innovación-originalidad...

2 Cuestión: Desarrollo de ideas a través de bocetos y comentarios escritos.

3 Cuestión: Presentación de un definitivo en color.



## DISEINUA

## DISEÑO

### B.2 AUKERA

**Arte-museo bateko areto hauek seinaleztatzeko piktogramak diseinatzea:**

- Kontsigna
- Artelanak zaharberritzeko aretoa
- Denda

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1 galdera: Proiektuaren azken emaitza xedatuko dituzten baldintzatzaileak idatziz azaltzea: identifikazio-maila eta ulermen-maila / sinpletasuna eta argitasuna / koherentzia funtzional eta formala / era askotako erabiltzaileei egokitzea / testuingurura egokitzea / moldagarria izatea era askotako handitze eta murrizteei erantzuteko / urrutitik ikusteko modukoa izatea / era askotako euskarrietan erreproduzitzeko erraztasuna / berrikuntza- eta originaltasun-originaltasun maila / piktogramen arteko koordinazio grafikoa...

2 galdera: Ideien garapena zirriborro eta idatzizko iruzkinen bitartez adieraztea.

3 galdera: Koloretako behin betiko bat aurkeztea.

### OPCIÓN B.2

**Diseño de pictogramas para señalar las siguientes salas de un museo de arte:**

- Consigna
- Sala de restauración de obras de arte
- Tienda

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

1 Cuestión: Planteamiento por escrito de los condicionantes que determinarán el resultado final del proyecto: Grado de Identificación-Comprensión / Simplicidad-Claridad / Coherencia funcional y formal / Adaptación a diferentes tipos de usuarios / Adecuación al contexto / Adaptabilidad a diferentes ampliaciones o reducciones / Visibilidad a distancia / Facilidad de reproducción en diferentes soportes / Grado de innovación-originalidad / Coordinación gráfica entre los pictogramas...

2 Cuestión: Desarrollo de ideas a través de bocetos y comentarios escritos.

3 Cuestión: Presentación de un definitivo en color.



**ZUZENTZEKO ETA KALIFIKATZEKO IRIZPIDEAK**  
**CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN**

	Ponderación (%) de cada criterio de corrección en el total del ejercicio
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se ajusta al planteamiento del ejercicio.</li><li>- Coordina los distintos puntos requeridos en el proyecto.</li><li>- Organiza un proceso de diseño coherente y ordenado.</li></ul>	10 %
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se expresa correctamente y utiliza de forma adecuada la terminología apropiada.</li></ul>	10 %
<ul style="list-style-type: none"><li>- Formula y fundamenta correctamente los objetivos de su propuesta de diseño.</li><li>- Establece correctamente los condicionantes y requisitos característicos del problema planteado: estéticos / culturales / sociales / técnicos / económicos / ergonómicos / ecológicos / funcionales / de uso / sensoriales / etc.</li></ul>	30 %
<ul style="list-style-type: none"><li>- Aplica recursos funcionales, expresivos y simbólicos de forma correcta.</li><li>- Evidencia los elementos esenciales y significativos, evitando implicaciones anecdóticas.</li><li>- Detecta problemas, asocia ideas, deduce consecuencias, relaciona criterios, y los resuelve de forma creativa e innovadora.</li><li>- Razona coherentemente sobre las intenciones, sobre el desarrollo de las ideas y sobre los resultados obtenidos.</li></ul>	30 %
<ul style="list-style-type: none"><li>- Domina y aplica diferentes sistemas de representación y técnicas de expresión gráfica adecuadas para la transmisión de ideas.</li><li>- Ejecuta y presenta la propuesta con eficacia, claridad, orden, limpieza y calidad.</li></ul>	20 %