



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

A photograph of a film set. In the center, a man with short blonde hair, wearing a black leather jacket over a patterned shirt and light-colored trousers, stands with his arms crossed, looking towards the camera. To his left, a camera operator in a white t-shirt is seen from the back, holding a professional video camera on a tripod. To the right, another person is partially visible, looking towards the man in the leather jacket. The background is a dimly lit room with red and blue lighting. A boom microphone is suspended over the man in the leather jacket.

Diseño

EAU 2024

www.ehu.es



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