



CALIFICACIÓN	REVISIÓN	REVISIÓN
Inicial	2ª Corrección	3ª Corrección
Firma	Firma	Firma

ESPACIO
RESERVADO
PARA LA
UNIVERSIDAD

Después de leer atentamente el examen, combine las preguntas de la siguiente forma:

- responda una pregunta de 1 punto a elegir entre las preguntas 1.A y 1.B
- responda dos preguntas de 1,5 puntos entre las preguntas 2.A, 2.B, 3.A o 3.B.
- responda una pregunta de 6 puntos entre las preguntas 4.A o 4.B.

TIEMPO Y CALIFICACIÓN: 90 minutos. La pregunta 1ª se calificará con un máximo de 1 punto, las preguntas 2ª y 3ª con un máximo de 1,5 puntos y la 4ª con un máximo de 6 puntos.

El estudiante deberá indicar la agrupación de preguntas que responderá. La selección de preguntas deberá realizarse conforme a las instrucciones planteadas, no siendo válido seleccionar preguntas que sumen más de 10 puntos, ni agrupaciones de preguntas que no coincidan con las indicadas, lo que puede conllevar la anulación de alguna pregunta que se salga de las instrucciones.

PEGUE AQUÍ LA CABECERA ANTES DE ENTREGAR EL EXAMEN

1. Argumentación y Expresión (total: 1 punto)

1.A Aplique, en la contestación de las Preguntas nº 2 y nº 3, un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia.

1.B Aplique, en la contestación de las Preguntas nº 2 y nº 3, un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia.

2. Preguntas: Conteste a las preguntas siguientes referidas a las imágenes propuestas (total: 1,5 puntos).

2.A. Analice los elementos, funcionalidad y estilo gráfico de esta bolsa.

2.B. Valore los elementos formales, materiales y funcionales de las estanterías.

Imagen 2.A

Imagen 2.B



3. Preguntas: Conteste a las preguntas siguientes referidas a las imágenes propuestas (total: 1,5 puntos).

3.A. Analice los elementos estéticos, de producción y funcionales de este sillón

3.B. Comente y analice los principales valores formales, tipográficos y comunicativos de esta doble página

Imagen 3.A

Imagen 3.B



Responda a continuación indicando delante claramente a qué pregunta está contestando:

1.A Aplique, en la contestación de las Preguntas nº 2 y nº 3, un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia.

1.B Aplique, en la contestación de las Preguntas nº 2 y nº 3, un análisis razonado, argumentado y ordenado, utilizando con propiedad terminología específica de la materia.

2.A. El alumno al menos deberá mencionar:

– Se trata de una bolsa de papel, elemento de packaging, de la ONG Greenpeace. El material reciclable utilizado corresponde con las ideas y el pensamiento de Greenpeace organización ecologista de acción internacional.

– Tanto el slogan como la marca están representadas con una tipografía manual en color verde que comunica cercanía, y un estilo distendido y natural.

– La palabra verde/ green está incluida en el nombre de la ONG. El color verde se asocia a la naturaleza y se utiliza habitualmente en la comunicación visual al tratar temas de medioambiente

– La tipografía y el color son los utilizados habitualmente por Greenpeace, lo que hace aún más reconocible el mensaje de protección de los animales y el ecosistema.

– El slogan solicita ayuda “dame tu mano / échame una mano” alude directamente al espectador. El diseño es ingenioso al utilizar la abertura del asa para agarrar la bolsa y también la mano del animal que pide ayuda. Establece una conexión de simpatía y ayuda entre el comprador/público y el animal.

– El estilo es sencillo y directo, la imagen fotográfica es muy clara y alude a la emoción del espectador y usuario. El fondo blanco no transmite ruido visual y potencia aún más la imagen y el texto.

– Respecto al público al que se dirige podría ser personas interesadas en protección de los animales y la naturaleza, pero llega a un público más amplio.

2.B. El alumno al menos deberá mencionar:

- Se tratan de dos estanterías montadas por los mismos módulos. Estos se asemejan a las 7 piezas del juego Tangram.
- Aquí la estantería además de ser un objeto para el almacenamiento sirve de exhibición de elementos y decoración del espacio. Siendo posible colocar los objetos de distintas formas.
- Los módulos, facilitan diferentes combinaciones por lo que en caso de precisarlos la estantería se transforma.
- De estilo geométrico y rectilíneo tiene una dimensión escultórica, siendo la protagonista del espacio donde se encuentre.
- El estilo es moderno y desenfadado, por lo que podría ser adecuada para un público juvenil o personas que busquen un estilo de librería no convencional.
- Parecen hechas de madera y metal, por lo que la resistencia sería media-alta.
- Los problemas de funcionalidad en su utilización pueden ser el número de agujeros y marcas que se dejarían en la pared si se quieren mover las piezas y cambiar el diseño, a no ser que se creen combinaciones para apoyar en el suelo y la pared. También la dificultad para incluir elementos grandes o muy pesados en ellas.

(Identificación opcional: *Librería Tangram*, Daniele Lago 2002.)

3.A. El alumno al menos deberá mencionar:

- La silla o sillón tiene forma esférica, de estilo Pop y futurista el dominio de líneas circulares recuerda a una esfera, esto y su color cálido la hacen acogedora.
- En el interior se ha creado un espacio mullido que sirve para albergar a la persona, así se mejora la comodidad. Con esta estructura y el tapizado se rebaja el ruido y potencia un entorno intimista donde poder leer, descansar, hablar por teléfono, escuchar música, etc.
- Está formado por tres piezas, la esfera, un soporte o pata y la superficie de apoyo. La esfera puede girar. El acabado exterior en fibra de vidrio o en plástico y el interior, tapizado revela que en el proceso de producción intervienen técnicas de manipulación de diferentes materiales.
- Aunque sus líneas son minimalistas, en un contexto doméstico el sillón es un elemento original y llamativo por su forma esférica y el marcado contraste de colores rojo y blanco.
- Está diseñada para poder entrar por las puertas de una vivienda convencional y en armonía con las proporciones estándar del hombre, pero en la fotografía podría parecer que no es así y considerarse un aspecto negativo del diseño.
- El autor, Eero Aarnio, tiene otra pieza, estéticamente muy parecida, pero en forma de huevo (*Eye Ball Chair*). Existen variantes de esta silla en otros colores e incluso material transparente.
- Se ha utilizado como elemento decorativo en películas de ciencia ficción y ambientes de moda.

(Identificación opcional: Silla *Ball Chair* Eero Aarnio, 1963)

3.B. El alumno al menos deberá mencionar:

- La imagen muestra una doble página de revista con maquetación de estilo geométrico y moderno.
- La página izquierda está basada en una retícula de tres columnas, con una compensación entre zonas vacías y llenas.
- Los blancos en la doble página hacen contrapeso con las fotografías en color y el texto negro y azul oscuro.
- La página derecha contiene un mosaico o collage de imágenes fotográficas un poco más dinámico que la página de texto, pero también manteniendo un orden y equilibrio compositivo. Al tratarse de ilustraciones y graffitis esta organización colabora en el orden visual del conjunto.
- La tipografía de palo seco en minúsculas se destina para el título del artículo y en mayúscula para el subtítulo facilitando la lectura.
- En conjunto la legibilidad es buena.

4. Pregunta: Ejercicio práctico. Conteste a una de las preguntas. (total: 6 puntos)

4.A. Diseño de mueble que pueda utilizarse como cama individual. Siendo las medidas de la cama 90cm x 200cm. Destinado a lugares de espacio reducido, apartamentos de pequeñas dimensiones, pisos de estudiantes, segunda vivienda, etc. Público con un nivel adquisitivo medio.

Fases obligatorias:

- 4.B.a. Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño: 1 punto
- 4.B.b. Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito: 1,5 punto
- 4.B.c. Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias: 1 punto
- 4.B.d. Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.: 1,5 punto
- 4.B.e. Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.: 1 punto

En la solución, aparte de las fases obligatorias, se valorará también:

- Que el diseño del mueble sea adecuado a los requerimientos del enunciado.
- Que se trate de un objeto que facilite incorporar una cama y sea de fácil manipulación.
- Que cumpla unos mínimos de ergonomía y funcionalidad (altura, material, comodidad y peso adecuados al propósito del diseño, etc)
- Que sea una propuesta segura y de fácil manipulación especialmente si la propuesta incluye un uso doble.
- Que se aplique un código de colores adecuado a la propuesta.
- Que la selección de materiales sea adecuada para uso en interiores. y fácil de limpiar.
- Que la solución gráfica incluya detalles sobre piezas y mecanismo de utilización.
- La argumentación tendrá que relacionar la solución ofrecida con el problema planteado en el enunciado

4.B. Diseño de cartel para exteriores, anunciador de una exposición sobre diseño de videojuegos. La exposición ofrece contenidos muy actuales y accesibles a todos los públicos. Se dirige a personas interesadas en estas cuestiones e igualmente pretende captar el interés de un público más amplio. El cartel estará ubicado en mupis y debe incluir la siguiente información: Exposición Diseño de Videojuegos/ Game Design Exhibition, Centro Niemeyer, Avilés, Asturias.

Fases obligatorias:

- 4.A.a. Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño: 1 punto
- 4.A.b. Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito: 1,5 punto
- 4.A.c. Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias: 1 punto
- 4.A.d. Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.: 1,5 punto
- 4.A.e. Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.: 1 punto

En la solución, aparte de las fases obligatorias, se valorará también:

- Que se comunique adecuadamente la información planteada en el enunciado.
- Que el diseño sea original y produzca un impacto visual.
- Que se comuniquen los conceptos (Diseño de videojuegos, exposición accesible para todos los públicos) a través de las imágenes, colores y elementos elegidos.
- Que la tipografía, utilizada sea adecuada al mensaje.
- Que se planteen diferentes soluciones conceptuales, de composición y color.
- Que se realicen bocetos con ideas diferentes.
- Que las propuestas sean funcionales.
- La descripción y explicación en la argumentación escrita, tratará los elementos que aparecen en el cartel relacionándolo con el problema planteado en el enunciado.