



INFORMACIÓN SOBRE LA EBAU

CURSO 2023/2024

DISEÑO

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

La normativa que regula el currículo de la materia de Diseño del Bachillerato y sus contenidos y criterios de evaluación, así como la prueba de Bachillerato para el acceso a la Universidad, donde se recogen las competencias básicas, criterios de evaluación, y saberes básicos de esta materia, es la siguiente:

- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE del 6 de abril de 2022).
- Decreto 60/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias (BOPA del 1 de septiembre de 2022).

En la reunión celebrada el martes 19 de diciembre de 2023 a través de la plataforma Microsoft Teams con el profesorado de los centros que imparten la asignatura de Diseño se plantea la continuidad del tipo de prueba con respecto a cursos anteriores. Además, se acuerda incluir como criterio de calificación dentro de la pregunta número 1, que alude al análisis razonado, argumentado y ordenado y empleando la terminología específica de la materia de las respuestas de las preguntas 2 y 3, la corrección ortográfica y gramatical de dichas respuestas.

Con respecto a los cambios en contenido de la materia, se señala la aparición de saberes básicos relacionados con el diseño inclusivo y la diversidad, así como el énfasis en la sostenibilidad y consumo responsable mencionados en los criterios de evaluación.



2. ESTRUCTURA DE LA PRUEBA, CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN Y MATERIALES NECESARIOS

El alumnado seleccionará una combinación de preguntas según las siguientes instrucciones:

- Responderá en el pliego del examen a **dos preguntas de 1,5 puntos** a elegir **entre las preguntas 1 a 4 (máximo 3 puntos)** destinadas al análisis de imágenes (diseño gráfico, diseño de producto o diseño aplicado al espacio). En la contestación de las preguntas elegidas se valorará con **0,5 puntos (máximo 1 punto)** que el análisis realizado sea razonado, argumentado y ordenado, con corrección gramática y ortográfica y utilizando con propiedad terminología específica de la materia.
- Responderá en papel de mayor gramaje (Basik) **una pregunta de 6 puntos** a elegir **entre las preguntas 5 y 6**, siendo ambas preguntas un supuesto teórico práctico.

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 conlleva la anulación de alguna pregunta que se salga de las instrucciones.

La tipología de las preguntas se define de la siguiente manera:

- ✓ **Abiertas:** Preguntas que exigen construcción por parte del alumnado y que no tienen una sola respuesta correcta inequívoca. Se engloban en este tipo las producciones escritas y las composiciones plásticas.

Se indica a continuación una tabla asociando las diferentes preguntas a bloques de saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas:

Número de pregunta	Bloques de saberes	Competencias específicas	Criterios de evaluación
1, 2, 3 y 4	A, B, C, D	1	1.1, 1.2
		2	2.1, 2.2
		3	3.1, 3.2
5 y 6	A, B, C, D	1	1.1, 1.2
		2	2.2
		5	5.1
		6	6.1, 6.2, 6.3



En la prueba de **Diseño** se entregará un **enunciado de examen en formato DIN-A3** impreso en color. Este se destinará a la **contestación de las preguntas 1 a 4**, y para ello se utilizará **bolígrafo**. Al igual que en otras materias se mantienen las normas generales.

A su vez se entregará un papel en formato **DIN-A3 de mayor gramaje (Basik)**, el cual estará destinado a la **contestación de las preguntas 5 y 6** dedicadas al desarrollo de proyectos de diseño. Podrán utilizarse ambas caras y en caso de ser necesario solicitar más unidades para continuar el examen.

En el **momento de finalizar la prueba** los estudiantes entregarán todas las hojas DIN-A3, que deberán estar **sin doblar**. Los profesores encargados del aula graparán las hojas que correspondan a cada persona. En primer lugar, se colocará la hoja del examen impresa a color con la cabecera y la etiqueta que incluye el código identificativo de cada estudiante, en segundo lugar, se dispondrá la hoja u hojas con el desarrollo del proyecto de diseño.

Cada estudiante **deberá llevar suficiente material individual** de dibujo y bocetaje a la prueba, siendo importante que este facilite el desarrollo de los **bocetos en blanco y negro y en color**, resaltando que **el alumnado se hace responsable de contar con sus propios materiales**. En la elección de técnicas artísticas a emplear, el alumnado debe valorar las limitaciones, condiciones del espacio y tiempo disponible para la realización prueba, especialmente en la utilización de técnicas húmeda, para lo cual será posible utilizar lapiceros y rotuladores acuarelables, pinceles con carga de agua y recipientes con tapa donde se porte el agua.

3. MODELO DE EXAMEN

DISEÑO

- Responda en este pliego a **dos preguntas de 1,5 puntos** a elegir entre las **preguntas 1 a 4 (máximo 3 puntos)**. Aplique, en la contestación de las preguntas elegidas un análisis razonado, argumentado y ordenado, con corrección gramática y ortográfica y utilizando con propiedad terminología específica de la materia (**máximo 1 punto**).
- Responda en el pliego de mayor gramaje (papel Basik) a **una pregunta de 6 puntos** a elegir entre las **preguntas 5 y 6**.
- Agrupaciones de preguntas que sumen más de 10 puntos o que no coincidan con las indicadas conllevarán la **anulación** de la(s) última(s) pregunta(s) seleccionada(s) y/o respondida(s)

Pregunta 1. Comente los principales valores formales y de fabricación de esta bicicleta. **(1,5 puntos)**.



Pregunta 2. Analice el logotipo para el Festival Internacional de Benicàssim 2017. **(1,5 puntos)**



PEGAR AQUÍ LA CABECERA ANTES DE ENTREGAR EL EXAMEN

Pregunta 3. Describa los valores gráficos, tipográficos y de composición de esta portada de revista.
(1,5 puntos)



Pregunta 5 (responder en papel basik). Diseño de un portarrollos de cinta adhesiva. Este portarrollos será un objeto de escritorio. Además de la funcionalidad, su diseño deberá aportar al objeto algún valor añadido por su originalidad. Será un objeto asequible no debiendo exceder su precio de venta de 25 € **(6 puntos)**

Fases obligatorias:

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

Pregunta 4. Identifique esta silla y comente sus principales valores formales y de fabricación. **(1,5 puntos)**



Pregunta 6 (responder en papel basik). Diseño de una marca gráfica para una empresa que vende miel y cuyo nombre es *Beeloved*, con variantes y, al menos, 3 aplicaciones que ayuden a la venta del producto. El diseño transmitirá la imagen de un producto *delicatessen*. Su público objetivo es aquel que busca la máxima calidad en los productos de alimentación por lo que su precio será más elevado que el de otros productos similares. **(6 puntos)**

Fases obligatorias:

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



4. MODELO DE EXAMEN RESUELTO Y CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN

PREGUNTA 1

En la Imagen 1 se muestra una bicicleta que tiene un aspecto diferente a los modelos convencionales que suelen utilizarse para la ciudad y el campo tanto en el color como en la forma. El área del diseño deportivo actual destaca por aplicar criterios estéticos y aerodinámicos, la aerodinámica o streamlining es un área de la física que considera que un cuerpo se mueve más rápidamente cuanto menor sea la resistencia al aire. Parece haberse aplicado este criterio.

Analizando las formas de esta bicicleta se observa que las ruedas están realizadas de forma que el aire no las puede atravesar como ocurre en las bicicletas clásicas en las que el aire circula entre los ejes de las ruedas, también la disposición del sillín y el asiento difieren de otros diseños. Dado que, en muchos casos del diseño objetual en general, y del diseño deportivo en particular, se cumple la máxima “la forma viene determinada por la función” es posible que la función de esta estructura sea ganar velocidad y facilitar la resistencia al viento, lo que facilitaría ganar a quien la utilice.

En el diseño deportivo la elección de materiales, colores, ergonomía y estructuras hará que el producto sea más o menos adecuado, lo que contribuirá a ganar o perder en las competiciones lo que lleva a comprender mejor la ejecución de esta bicicleta. Todo esto justifica las formas y colores del producto, el cual se sale de lo habitual respecto a los modelos que vemos habitualmente en la calle y las tiendas.

Estas formas también pueden recordar a otras tendencias del diseño como el Soft Design, donde las formas biomórficas dominan los elementos. Sus principios se han aplicado principalmente en la aeronáutica, ferrocarril y automovilismo, y en el presente también en el diseño deportivo.

Se comprende que la bicicleta debe ser ligera, ya que otra mejora del diseño deportivo para bicicletas es la utilización de materiales más ligeros como la fibra de carbono, el aluminio y el titanio. También los cascos deportivos se producen en la actualidad con fibra de carbono un material que disminuye el peso y mejora la resistencia. Estos materiales se utilizan para la producción de productos relacionados con otros deportes como: esquí, golf, piragüismo, etc.

En el caso que nos ocupa los colores son los representativos del equipo Banesto y su distribución en las ruedas facilita la creación de un dibujo al moverse la bicicleta además de un diseño alegre y llamativo.



El color en el diseño deportivo, aunque puede atender a modas tiene diferentes usos más cercanos a la funcionalidad y los códigos visuales. En unos casos el color está relacionado con la bandera del país al que pertenece el deportista o bien del equipo al que pertenece, se busca su visibilidad, una cuestión que puede estar vinculada a la seguridad. Por ejemplo, el color amarillo tiene una alta visibilidad por lo que en la ropa de ciclismo ayudará a su seguridad en la práctica del deporte por carretera.

Se trata de “La Espada”, bicicleta diseñada para Miguel Induráin por la empresa Pinarello, podría deducirse también que tiene vinculación con este deportista porque se encuentra impreso su nombre, símbolo del equipo Banesto y los colores que la cubren son también los del equipo Banesto. Se trata de una bicicleta del estilo de las diseñadas por Mike Burrows en la década de 1990 que revolucionaron el diseño del sector en aquel momento, la bicicleta de la imagen está destinada a un deportista para la realización de pruebas de velocidad.

PREGUNTA 2

En la Imagen 2 se muestra el logotipo del Festival Internacional de Benicàssim (FIB) el cual está destinado a un público principalmente joven. Se trata principalmente de un festival de música, pero incluye también actividades relacionadas con el cine, el teatro y la moda. Se realiza en verano en la localidad de Benicàssim, como indica el logotipo y muestra tendencias artísticas novedosas. Por lo tanto, el lenguaje gráfico que recuerda al cómic y la ilustración juvenil es intencionado.

A nivel compositivo se encuentra orden y equilibrio. El logotipo podría enmarcarse en una caja rectangular con una relación de sus dimensiones de 3x horizontal por 1x vertical. Estando dividido en tres elementos, de izquierda a derecha: imagen circular, acrónimo del nombre del festival, pequeña leyenda formada por tres palabras para ubicar el festival y su año de celebración separadas por un breve filete vertical de las siglas “fib”. No se trata de una composición que destile espontaneidad y dinamismo encontrándose un orden y jerarquía en la disposición de la información.



En el esquema se ejemplifica las relaciones de proporción en el conjunto del diseño.

La legibilidad es alta, las personas interesadas en estos festivales de música comprenden inmediatamente lo que significan las siglas “fib”, en este caso en caja baja en cuerpo tipográfico



muy superior a la leyenda Benicàssim Costa del Azahar y 2017 en tamaño intermedio en tipografía de la familia de las Egipcias.

El símbolo de color plano en azul y negro bordeado por la línea de contorno negra gruesa representa a un astronauta (puede ser hombre o mujer) con gafas de leer mirando hacia abajo a lo que podría ser la tierra y lo que ocurre en el FIB, con expresión de asombro, lo que le aporta humor al diseño. El símbolo además tiene la posibilidad de convertirse en la mascota del festival, su color azul se identifica bien con Benicàssim: el mar y el cielo azul de verano en el Mediterráneo. El azul puede comunicar también frescor a un festival propio del caluroso verano. La utilización del color azul en el texto vincula intensidad del azul con jerarquía de la información.

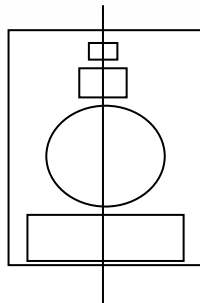
El estilo de representación en tintas de color plano y línea de contorno negra es propio también de los personajes de cómic y dibujos animados, como por ejemplo “Las supernenas”, referencias televisivas y culturales cercanas a un público joven. Lo que refuerza la adecuación del logotipo para el público al que se dirige. Al tratarse de una sencilla forma circular con pocos detalles lo convierte en una imagen fácil de reconocer y recordar. La utilización de color negro únicamente en el símbolo permite conjugar por separado imagen y texto facilitando la reproducción y costes más bajos en caso del texto.

PREGUNTA 3

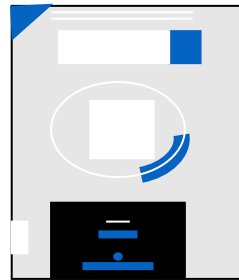
En la imagen 3 se muestra una portada de la Revista Cambio 16, diseño gráfico de Clara Montagut destacando la imagen del cantante de rock Mick Jagger como protagonista del número para captar la atención e informar del contenido. La composición se basa en una simetría axial con un eje vertical que la organiza, proporcionando equilibrio, los textos en círculo enmarcan al personaje.

La imagen se trata de un retrato fotográfico de $\frac{3}{4}$ en b/n donde se ve el rostro de Jagger ligeramente ladeado en un gesto típico del artista. Está iluminado por un foco sobre el rostro, lo que coincide con la zona central del esquema compositivo y atrae más la mirada del espectador, resaltándose también que éste es el protagonista.

El esquema compositivo es tradicional y no parece atender de manera rígida a una retícula más allá de la zona superior de cabecera y titulares.



Boceto a



Boceto b

Bocetos a y b: ejemplifican la composición, las zonas con mayor peso visual y muestran la dirección de la mirada hacia las informaciones relevantes destacadas con color.

La legibilidad es alta, en la zona superior se encuentra la cabecera de la revista y sobre ella los titulares fundamentales pisando en blanco sobre la imagen y separados por filetes blancos y dispuestos a modo de bloque de texto centrado al medio.

La distribución de los textos se dispone en pequeños bloques en sentido descendente, a lo largo del rectángulo base, de nuevo se observa una jerarquía y orden interno en la composición sin dejar nada al azar.

En la zona central se encuentra el titular principal distribuido en forma de círculo (se incluyen dibujos de los esquemas) un recurso visual utilizado para atraer la mirada hacia el protagonista, siempre centro de atención e introducir cierta originalidad y dinamismo a una composición de portada estática.

Tanto la tipografía de los textos dispuestos horizontalmente como de la cabecera pertenece a la familia de las romanas modernas mientras que los textos dispuestos en círculo son sin serifa o de palo seco del tipo lineal. Tipografías y estilos habituales en publicaciones de prensa y revista de este corte. En la cabecera "Cambio16" falta interletraje con el objetivo de condensar el texto y aportar mayor contundencia y la posibilidad de ser "encajado" en diferentes espacios. El efecto bold, al tratarse de una palabra corto y un número de dos dígitos no provoca problemas de legibilidad, además se trata de un cuerpo grande. Tanto la primera letra "c" mayúscula como el número "6" final son de mayor cuerpo lo que produce que el comienzo y final de la palabra sea más evidente.

La utilización del color en la portada es sobria, tipografía en blanco y azul sobre, como decíamos, fotografía en b/n de Mick Jagger. Destacado en azul el número "16", y el nombre Mick Jagger, palabras clave en el diseño, también en azul el pequeño triángulo de la esquina superior izquierda que sirve de contrapeso visual al código de barras.



Podría esperarse mayor riesgo en la elección del tipo en este caso de caja alta sin serifa y delgada, se ubica en forma circular enmarcando el rostro del cantante a modo de león de la Metro Goldwyn Mayer. La utilización de la tipografía es clásica, lo que puede contrastar con el semblante de personaje rebelde como Mick Jagger, pero por otra parte al ser este ya un clásico de la música contemporánea cobra sentido. La tipografía estaría en la línea de trabajo de la revista. El público al que se dirige es adulto de edad madura, interesado por artículos de opinión y actualidad, lo que justifica también el estilo del diseño.

PREGUNTA 4

En la Imagen 4 se observa una silla que destaca por la sencillez de su estructura. La forma es de “Z” o zigzag.

Conformada con cuatro planchas rectangulares de madera de roble totalmente planas que se ensamblan con un sistema de juntas y clavijas de cobre.

A nivel de fabricación al estar integrada por pocas piezas presenta ventajas con respecto a otras sillas tradicionales que están compuestas por gran número de piezas.

No tiene patas, lo que rompe con el concepto tradicional de silla y se apoya sobre la base y una plancha diagonal en ángulo de 45 grados creando un efecto de ligereza, si no fuera por la consistencia del material de fabricación. Lo que supone un enfoque escultórico del diseño y una visión arriesgada del mismo.

Aunque la inclinación se adapta al cuerpo humano el diseño rectilíneo no ofrece total comodidad, esto junto a la ausencia de apoyabrazos hace que la ergonomía no sea la característica más destacable, tratándose más de una silla escultórica que de una silla para uso continuado.

En cuanto a funcionalidad, a su favor se destaca la posibilidad de ser apilada para ahorrar espacio y de utilizarse como mesa de apoyo además de como asiento, lo cual le brinda una doble función.

El público al que se destina estaría más interesado en su aspecto escultórico y artístico que en la funcionalidad, su exclusividad nos lleva a pensar que el coste respecto a otras sillas también era alto en el pasado y lo es en el presente.

La imagen muestra la silla Zig zag, diseñada en la primera mitad del siglo XX entre 1932 y 1934 por el arquitecto holandés Gerrit Rietveld.



Se encuentra un interés por la geometría, propio de los valores del movimiento De Stijl, en el que se ubica a su autor. Este creador es autor de otras piezas y obras arquitectónicas, siendo también muy conocida la Silla Roja y Azul creada con planos de madera y formas rectilíneas, recubiertos de color rojo, negro, azul y amarillo.

El diseño de la silla Zig zag fue rompedor en su momento y actualmente sigue siendo impactante, figura en los manuales de diseño objetual como un diseño icónico del siglo XX.

La silla Panton, diseñada a principio de la década de los años 60 del pasado siglo es posterior a esta cronológicamente, puede recordar esa forma de "S"/"Z" en la estructura pero su material de fabricación, dominio de la línea curva y ligereza la hace más ergonómica al sentarse y moverla dentro de una estancia.

Actualmente se exhibe en la colección permanente del MOMA de Nueva York y es una pieza es comercializada por la firma Cassina en acabados diferentes y colores como rojo, negro o amarillo.

Preguntas 1, 2, 3 y 4	
Saberes básicos: bloques A, B, C y D	
Calificación máxima otorgada: 4 puntos	
Contestación a las preguntas referidas a dos imágenes de diseño gráfico, producto o diseño aplicado al espacio	3 puntos
Argumentación y expresión. Aplicar, en las contestaciones un análisis razonado, argumentado y ordenado, con corrección gramática y ortográfica y utilizando con propiedad terminología específica de la materia.	1 punto
Porcentaje asignado a estas preguntas con respecto al total de la prueba	40 %
Competencias y criterios específicos de corrección	
Competencia específica 1	1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de



<p>Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.</p>	<p>diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p> <p>1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.</p>
<p>Competencia específica 2.</p> <p>Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.</p>	<p>2.1. Identificar las características fundamentales de los movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.</p> <p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.</p>
<p>Competencia específica 3.</p> <p>Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en</p>	<p>3.1. Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y</p>



<p>el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión donde mayoritariamente a estrategias comerciales y de marketing vinculadas al diseño gráfico, a campañas de diseño publicitario, al packaging de los productos a consumir o al diseño de espacios que favorecen la actividad comercial, por lo que el giro hacia una sociedad de consumo responsable y sostenible debe ser un eje vertebrador de la materia de Diseño.</p>	<p>métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p> <p>3.2. Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.</p>
--	--

PREGUNTA 5

Fase 5.a. Análisis del problema y consideraciones previas:

- Formas habituales están muy establecidas para este objeto, objeto muy funcional y serio.
- No perder funcionalidad, pero podría intentar hacer el objeto más divertido.
- Buscar la originalidad asociándolo a otras formas quizá figurativas (probar con formas que recuerden plantas, figuras humanas, animales...).
- Usar materiales plásticos (popular, asequible, fácil de fabricar) que permite experimentar con muchas formas.
- Usar el color para dar valor añadido, emocional.

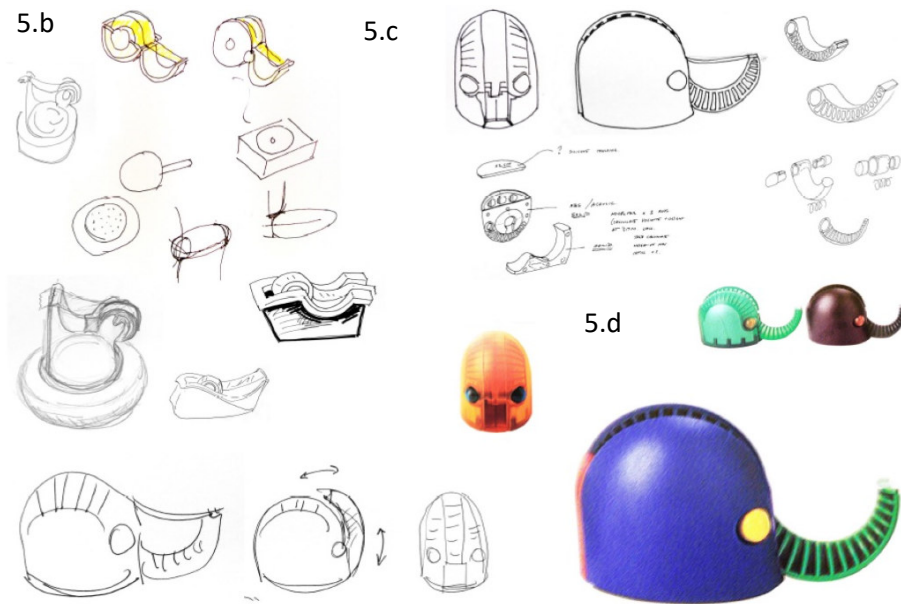
Fase 5.b Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito.

Fase 5.c Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias.



Fase 5.d Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.

Fase 5.e Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.



Comencé trabajando diferentes ideas para el diseño de un portarrollos de cinta adhesiva dentro de las formas establecidas para este objeto, pero todos parecían demasiado convencionales y poco originales. La idea escogida finalmente fue la de que la forma no recordara directamente un portarrollos tradicional, por eso se busqué posibilidades entre las figuras de animales. Elegí el elefante porque tiene unas formas rotundas y sencillas que son adecuadas para la base de este elemento y su trompa se puede adaptar a la zona que porta las cuchillas para cortar la cinta.

El portarrollos final consta de una zona esférica pero plana por abajo, para que asiente bien en la mesa y tenga peso, esto facilitará su uso cómodamente sin que se vuelque. Esta parte del elemento es la que contiene el rollo de cinta adhesiva. Y otra parte más ligera y que avanza con respecto a la primera y porta las cuchillas para cortar el trozo de cinta. Lo novedoso es que este elemento se puede recoger hacia arriba, plegándose, hasta integrarse en el cuerpo principal. Esto es una ventaja cuando el portarrollos no se está usando, ya que plegado resulta más compacto y ocupa menos espacio.



Se realizará con material plástico porque este material es fácil de trabajar industrialmente, pudiendo darle formas muy diversas. Además, es un material ligero y resistente. Permite la fabricación en diversos colores. Esta cualidad me interesa para que el portarrollos resulte diferente, variado, divertido y el cliente pueda escoger a su gusto según su color preferido, o el que vaya bien con la decoración de la habitación u oficina. Este aspecto es interesante ya que produce una implicación emocional del usuario con los objetos.

Por otra parte, este objeto tiene un aspecto amable y divertido por su forma de animal, por la posibilidad de movimiento y como ya hemos apuntado por los diversos colores en los que se puede fabricar. Es adecuado, por tanto, para ser usado en ambientes infantiles y juveniles, por estudiantes, pero también por todas aquellas personas que quieran alejarse de un estilo clásico, serio y prefieran un estilo más distendido, creativo u original.

Por lo tanto, es un objeto que aúna funcionalidad con el valor añadido de una estética novedosa, lúdica y original como se me pedía en el planteamiento del ejercicio.

PREGUNTA 6

Fase 6.a Análisis del problema y consideraciones previas:

- Una marca tiene que ser sencilla para que se vea e identifique el producto rápidamente.
- Puedo probar con ideas que se asocien al animal (abeja, colmena, panal de miel...), a la extracción del polen (motivos florales, vegetales...) al producto (miel, gota...); otra idea para probar es la de joya por lo del producto *delicatessen*.
- La forma del corazón también se puede considerar para asociarlo al *loved* de la marca.
- Usar la geometría se puede asociar a lo sofisticado
- Probar con colores negro, dorados, metalizados por lo del producto *delicatessen* asociarlo al lujo.

Fase 6.b Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito.

Fase 6.c Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias.

Fase 6.d Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.



Fase 6.e Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.



Dado que hay que crear una marca para vender miel, se exploraron diferentes ideas iniciales basadas por un lado en el animal que las produce (la abeja), por otro en motivos vegetales, y finalmente en motivos geométricos que recuerden a una joya. Se recurrió a este último aspecto para transmitir la idea de que la miel por sus características nutritivas es un alimento valioso y también porque se pretende crear un producto caro en comparación con otra miel que puedan vender otras empresas competidoras. Finalmente se fusionó en un mismo símbolo la idea de abeja, con una imagen de este animal, simplificada para que pueda funcionar bien a una sola tinta, y por otra la idea de joya aplicándole un tratamiento simétrico, geométrico y de líneas rectas a la representación del animal para que nos recuerde a un diamante tallado.

La marca se completa con un logotipo con el nombre, *BEEloved*. En su construcción se han fusionado dos palabras, abeja *BEE* y *loved*, derivado de la palabra amor en inglés. Juntas constituyen un juego lingüístico (*be loved/ bee loved*) con un gran contenido afectivo y por lo tanto muy cercano al público. Este juego se potencia con el diferente tratamiento tipográfico de las palabras que lo componen. *BEE* en mayúsculas para identificar el producto y destacar su origen y *loved* en negrita y con una tipografía *script* y por lo tanto con aspecto manual y cursivo que aporta mensajes de amabilidad, cercanía, dulzura.



Símbolo y logotipo pueden aparecer tanto juntos como separados, lo que confiere versatilidad a la marca. También por su simplicidad visual pueden funcionar en positivo y en negativo, por lo tanto, admite muchas variantes que pueden ser aplicadas a soportes muy diversos. Además, se desarrolla todo un sistema de colores que sustituyen al blanco y aportan variedad a las etiquetas en caso de que haya distintos tipos de miel o de elaboraciones realizadas con ella. Estos colores están en la gama de los pasteles transmitiendo sensaciones de suavidad, dulzura y elegancia, como corresponde a un producto lujoso y caro.

Se aportan también ejemplos de estampados para ser utilizados como fondos en otras aplicaciones y de diseño de bolsas en coherencia con la imagen general y que contribuyen a crear imagen global de marca.

Por último, se diseña un posible frasco para envasar el producto también a partir de la idea de joya. Por ello el frasco tiene una forma geométrica, con múltiples aristas y caras planas que recuerda a un frasco de perfume, incidiendo nuevamente en la idea de producto caro, exclusivo y *delicatessen*.

Preguntas 5 y 6	
Saberes básicos: bloques A, B, C y D	
Calificación máxima otorgada: 6 puntos	
Fase a: Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño.	1 punto
Fase b: Bocetos previos de diferentes ideas o soluciones posibles con detalles comentados por escrito.	1,5 puntos
Fase c: Desarrollo de la idea elegida mediante bocetos con aclaraciones escritas si son necesarias.	1 punto
Fase d: Solución final a color, incluyendo croquis a mano alzada del diseño propuesto con anotaciones sobre detalles	1,5 puntos



técnicos, materiales, cotas, acabados, etc.	
Fase e: Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, fabricación, reciclaje, etc.	1 punto
Porcentaje asignado a estas preguntas con respecto al total de la prueba	60 %
Competencias y criterios específicos de corrección	
<p>Competencia específica 1</p> <p>Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.</p>	<p>1.1. Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño, bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos proactivamente como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p> <p>1.2. Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.</p>
<p>Competencia específica 2</p> <p>Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.</p>	<p>2.2. Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.</p>
<p>Competencia específica 5</p>	<p>5.1. Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades</p>



<p>Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.</p>	<p>personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p>
<p>Competencia específica 6</p> <p>Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.</p>	<p>6.1. Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p>6.2. Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>6.3. Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos</p>



Vicerrectorado de Estudiantes
Universidad de Oviedo

	innovadores y transformadores de la sociedad.
--	---