

Contenido de la prueba

BLOQUE 1. EVOLUCIÓN HISTÓRICA Y ÁMBITOS DEL DISEÑO

- Concepto de diseño: Definición, orígenes y tendencias. Historia del diseño. De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos. Figuras más relevantes.
- Funciones del diseño. Diseño y comunicación social. Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.
- Diseño publicitario y hábitos de consumo.
- Diseño sostenible: ecología y medioambiente.
- Principales campos de aplicación del diseño: gráfico, interiores y productos.
- Diseño y arte. Diferencias y similitudes entre el objeto artístico y el objeto de diseño.
- El proceso en el diseño: diseño y creatividad.

BLOQUE 2. ELEMENTOS DE CONFIGURACIÓN FORMAL

- Teoría de la percepción.
- Elementos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, color, forma y textura. Aplicación al diseño.
- Lenguaje visual.
- Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...
- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño

BLOQUE 3. TEORÍA Y METODOLOGÍA DEL DISEÑO

- Introducción a la teoría de diseño: Definición de teoría, metodología, investigación y proyecto.
- Fases del proceso de diseño: Planteamiento y estructuración: sujeto, objeto, método y finalidad; elaboración y selección de propuestas; presentación del proyecto.
- Fundamentos de investigación en el proceso de diseño: recopilación de información y análisis de datos
- Materiales técnicos y procedimientos para la realización de croquis y bocetos gráficos

BLOQUE 4. DISEÑO GRÁFICO

- Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
- Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
- Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.
- Aplicaciones.
- La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.
- Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.
- Software de Ilustración y diseño

BLOQUE 5. DISEÑO DE PRODUCTO Y DEL ESPACIO

- Nociones básicas de diseño de objetos.
- Funciones, morfología, y tipología de los objetos. Relación entre objeto y usuario.
- Conceptos básicos de ergonomía, antropometría y biónica y su aplicación al diseño de productos interiores.
- El diseño del espacio habitable. Organización del espacio: condicionantes físicos, técnicos, funcionales y psico-sociales.
- Distribución y circulación. Principales materiales,
- instalaciones y elementos constructivos empleados en el diseño de interiores: características técnicas, estéticas y constructivas.
- Iluminación

Estructura de la prueba

La duración del examen será de una hora y media.

El examen constará de **dos opciones (A y B)**, entre las que el/la estudiante **deberá elegir solamente una** de ellas.

Cada una de las opciones constará de **una única prueba teórico-práctica**, que constará de dos partes:

- 1/ Elaboración del diseño gráfico de un objeto, cartel o similar, de acuerdo a unas instrucciones dadas.
- 2/ Presentación de una memoria justificativa de la elección del tema, formas, colores, etc. por los que se ha optado para realizar el diseño.

En el ejercicio se proporcionarán, además, estas instrucciones que ayuden al correcto desarrollo de la prueba:

Algunas INSTRUCCIONES GENERALES:

- Es probable es que no dispongas del tiempo suficiente para finalizar totalmente el proyecto. Si es así, lo importante es que presentes una propuesta de diseño que contenga toda la información posible sobre su aspecto final (materiales, colores, etc.)
- Entrega todos los bocetos realizados. Es importante que los bocetos muestren el proceso por el que has llegado al diseño final.

Criterios de CALIFICACIÓN:

- Ejecución del diseño: 7 puntos máximo (2 bocetos, 2 transmisión de la idea, y 3 adecuación de las formas y colores al tema).
- Justificación del diseño: 3 puntos máximo (1,5 relación entre tema y propuesta de forma y color; y 1,5 uso adecuado de terminología y vocabulario).

Guía sugerida para la MEMORIA

(sólo es orientativa, no es obligatorio seguirla, ni en este orden)

Cuestiones de tipo denotativo u objetivo

- Composición utilizada (si hubiese)
- Tipos de formas (si hubiesen)
- Técnicas empleadas
- Uso del color (y la luz si fuera necesario)
- Tipografía (si la hubiese)
- Recursos gráficos/visuales (si hubiera)
(metáforas visuales, juegos visuales, etc.)

Cuestiones de tipo connotativo o subjetivo.

- Target: ¿A quién va dirigido?
- Objetivos: ¿Qué se pretende? ¿Cómo utilizas los recursos gráficos y estéticos para ello?
- Implicaciones, valores y modelos socioculturales (evidentes y ocultos).
- Sensaciones y sentimientos que pretendes generar: ¿Cómo utilizas los recursos gráficos y estéticos para ello?

Material adicional:

Los/as estudiantes traerán el material necesario para desarrollar su diseño. Con el fin de agilizar la resolución final de la prueba, estará permitido utilizar cartulinas de colores y modelos tipográficos para consulta. No está permitido el empleo de fotografías o de tipografías que puedan añadirse al diseño realizado.