

2012 · UNIBERTSITATERA SARTZEKO PROBA

# Diseinua

- BATXILERGOA
- LANBIDE HEZIKETA
- GOI MAILAKO HEZIKETA-ZIKLOAK

Azterketa

Kalifikazio eta zuzenketa irizpideak



**EUSKAMPUS**

Nazioarteko Bikaintasun Campus  
Campus de Excelencia Internacional

en la red de



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea



Universidad del País Vasco  
Euskal Herriko Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO  
PROBAK

2012ko EKAINA

**DISEINUA**

PRUEBAS DE ACCESO A LA  
UNIVERSIDAD

JUNIO 2012

**DISEÑO**

***Azterketa honek bi aukera ditu. Haietako bati erantzun behar diozu.***

***Ez ahaztu azterketako orrialde bakoitzean kodea jartzea.***

- Azterketaren iraupena: 90 minutu.
- Ezarritako puntu-ordenari zorrozki jarraituz egin beharko du azterketa ikasleak (1 – 2 – 3).
- Ikasleak egokitzat jotzen dituen marrazketako material guztiak erabili ahalko ditu.
- Azterketa era garbi eta ordenatuan egiteko behar dituen paper-orri guztiak emango zaizkio ikasleari.

***Este examen tiene dos opciones. Debes contestar a una de ellas.***

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

- Duración del examen: 90 minutos.
- El alumno/a deberá realizar el examen siguiendo rigurosamente el orden de los puntos establecidos (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.



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO  
PROBAK

2012ko EKAINA

**DISEINUA**

PRUEBAS DE ACCESO A LA  
UNIVERSIDAD

JUNIO 2012

**DISEÑO**

## A AUKERA

**Ikastetxe bateko ikasgeletan instalatzeko esekitoki baten diseinua.**

Modu ordenatuan aurkeztu behar da ariketa, puntu hauei jarraituz:

1. Proiektuaren azken emaitza erabakiko duten baldintza eta betekizunen idatzizko azalpena egitea.
2. Ideien garapena egitea bozetoak eta idatzizko oharrak erabiliz.
3. Koloretako behin betiko diseinu bat aurkeztea, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen den behar beste marrazki deskribatzailez hornituta.

## OPCIÓN A

**Diseño de un perchero / colgador para instalar en las aulas de un centro de enseñanza.**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a los siguientes puntos:

1. Planteamiento por escrito de los condicionantes y requisitos que determinarán el resultado final del proyecto.
2. Desarrollo de ideas a través de bocetos y comentarios escritos.
3. Presentación de un diseño definitivo en color con la ayuda de todos los dibujos descriptivos que se consideren necesarios para transmitir correctamente la idea.

## **B AUKERA**

**Musika-denda baten sailak seinalatzeko lau piktograma diseinatzea:**

- **Rocka**
- **Flamenkoa**
- **Musika klasikoa**
- **Jazza**

Ikono guztiek tankera grafiko koordinatu bat izan beharko dute.

Modu ordenatuan aurkeztu behar da ariketa, puntu hauei jarraituz:

1. Proiektuaren azken emaitza erabakiko duten baldintza eta betekizunen idatzizko azalpena egitea.
2. Ideien garapena egitea, bozetoak eta idatzizko oharrak erabiliz.
3. Koloretako behin betiko diseinu bat aurkeztea.

## **OPCIÓN B**

**Diseño de 4 pictogramas para señalar las diferentes secciones de una tienda de venta de música:**

- **Rock**
- **Flamenco**
- **Música clásica**
- **Jazz**

Todos los iconos deberán mantener un estilo gráfico coordinado.

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a los siguientes puntos:

1. Planteamiento por escrito de los condicionantes y requisitos que determinarán el resultado final del proyecto.
2. Desarrollo de ideas a través de bocetos y comentarios escritos.
3. Presentación de un diseño definitivo en color.



## CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN ZUZENTZEKO ETA KALIFIKATZEKO IRIZPIDEAK

### DISEINUA

ZUZENKETA-IRIZPIDEAK	ZUZENKETA-IRIZPIDE BAKOITZAK ARIKETA OSOAN DUEN GARRANTZIA (%)
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ariketaren planteamenduaren araberakoa izatea.</li><li>- Proiektuan eskatzen diren puntuak koordinatzea.</li><li>- Diseinu-prozesu koherente eta ordenatu bat antolatzea.</li></ul>	% 10
<ul style="list-style-type: none"><li>- Esan nahi duena ondo adieraztea, eta terminologia egokia ongi erabiltzea.</li></ul>	% 10
<ul style="list-style-type: none"><li>- Bere diseinu-proposamenaren helburuak zuzen adieraztea eta oinarritzea.</li><li>- Zuzen ezartzea planteatutako problemaren ezaugarriak eta baldintzak: estetikoak / kulturalak / sozialak / teknikoak / ekonomikoak / ergonomikoak / ekologikoak / funtzionalak / erabilerakoak / zentzumenezkoak / eta abar.</li></ul>	% 30
<ul style="list-style-type: none"><li>- Baliabide funtzionalak, adierazpenezkoak eta sinbolikoak zuzen aplikatzea.</li><li>- Elementu funtsezkoak eta esanguratsuak nabarmentzea eta anekdotikoak saihestea.</li><li>- Arazoak hautematea, Ideiak lotzea, ondorioak ateratzea eta irizpideak erlazionatzea, eta sormenez eta era berritzailean konpontzea.</li><li>- Asmoak, ideien garapenak eta lortutako emaitzak koherentziaz arrazoitzea.</li></ul>	% 30
<ul style="list-style-type: none"><li>- Ideiak adierazteko irudikapen-sistemak eta adierazpen grafikoko teknika egokiak menderatzea eta aplikatzea.</li><li>- Proposamena eraginkortasunez, argitasunez, ordenaz eta kalitatez gauzatzea eta aurkeztea.</li></ul>	% 20