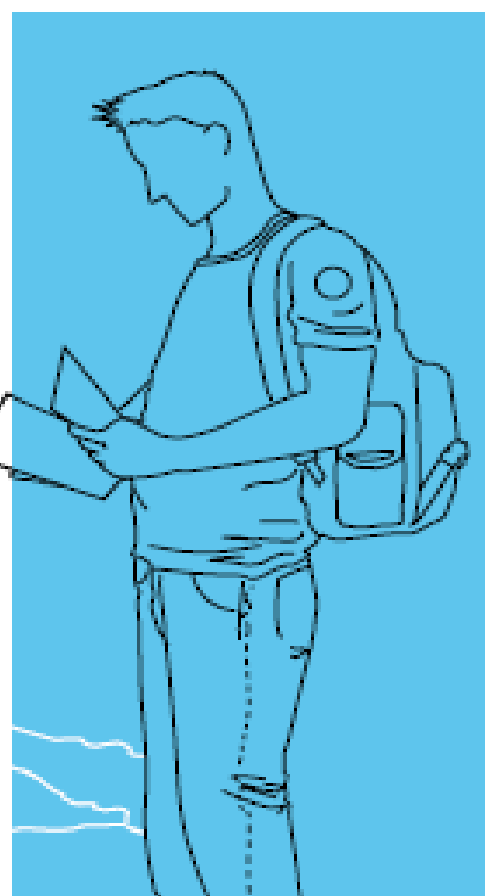
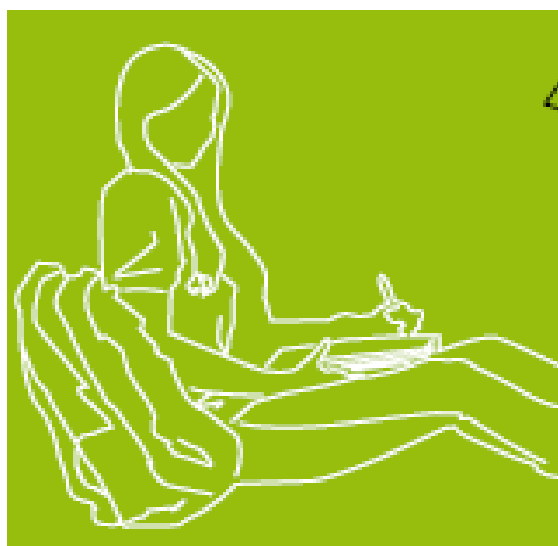
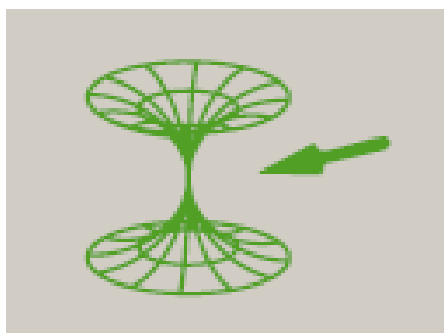
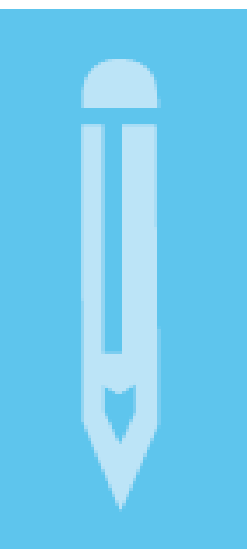


Diseinua

- BATXILERGOA
- LANBIDE HEZIKETA
- GOI MAILAKO HEZIKETA-ZIKLOAK

Azterketa

Kalifikazio eta zuzenketa irizpideak



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

NAZIOARTEKO
BIKAIN TASUN
CAMPUSA

CAMPUS DE
EXCELENCIA
INTERNACIONAL

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

Ez ahaztu azterketako orrialde bakoitzean kodea jartzea.

- Azterketaren iraupena: 90 minutu.
- Ikasleak ezarritako ordenari zorrozki jarraituz egin beharko du azterketa (1 - 2 - 3).
- Ikasleak egokitzat jotzen dituen marrazketarako material guztiak erabili ahalko ditu.
- Ikasleari behar beste orri emango zaizkio azterketa era garbi eta ordenatuan egin ahal izateko.

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.

Supermerkatuetan saltzen den bonbilla batentzako ontzi bat diseinatzea.

Ariketa honela antolatuta aurkeztuko da:

1. Proiektuaren azken emaitzaren **baldintzatzaileen** idatzizko azalpena: funtzionalak / erabilerakoak / ergonomikoak / soziokulturalak / ekonomikoak / estetikoak / komunikatiboak / ekologikoak...
2. Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinen** bitartez adierazita.
3. Koloretako **behin betiko diseinu** bat aurkeztea, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztien laguntzarekin.

OPCIÓN A

Diseño de un envase para una bombilla que se vende en supermercados.

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a los siguientes puntos:

1. Planteamiento por escrito de los **condicionantes** que determinarán el resultado final del proyecto: Funcionales / de Uso / Ergonómicos / Sociales-Culturales / Económicos / Estéticos / Comunicativos / Ecológicos...
2. Desarrollo de ideas a través de **bocetos y comentarios escritos**.
3. Presentación de un **definitivo** en color con la ayuda de todos los dibujos descriptivos que se consideren necesarios para transmitir correctamente la idea.



1:1 eskala / Escala 1:1

Aireportu batean zerbitzu hauek seinaleztatzeko bi piktograma diseinatzea:

- 1. Galdutako objektuak**
- 2. Itxarongela**

Bi piktogramek estilo grafiko koordinatua izan beharko dute.

Ariketa honela antolatuta aurkeztuko da:

1. Proiektuaren azken emaitzaren **baldintzatzaileen** idatzizko azalpena: identifikazio- eta ulermen-maila / sinpletasuna-argitasuna / koherentzia funtzional eta formala / era askotako erabiltzaile motetara egokitzea / testuingurura egokitzea / tamaina handitzeko edo txikitzeak moldagarritasuna / urrutitik ikusgai izatea / askotariko euskarrietan erreproduzitzeko erraztasuna / berrikuntza eta originaltasuna...
2. Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinen** bitartez adieraztea.
3. Koloretako **behin betiko diseinu** bat aurkeztea.

OPCIÓN B

Diseño de 2 pictogramas para señalar los siguientes servicios de un aeropuerto:

- 1. Objetos perdidos**
- 2. Sala de espera**

Los dos pictogramas deberán mantener un estilo gráfico coordinado.

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a los siguientes puntos:

1. Planteamiento por escrito de los **condicionantes** que determinarán el resultado final del proyecto: Grado de Identificación-Comprensión / Simplicidad-Claridad / Coordinación visual entre ellos / 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. Desarrollo de ideas a través de **bocetos y comentarios escritos**.
3. Presentación de un **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">- Ariketaren planteamenduaren araberakoa izatea.- Proiektuan eskatzen diren puntuak koordinatzea.- Diseinu-prozesu koherente eta ordenatu bat antolatzea.	% 10
<ul style="list-style-type: none">- Esan nahi duena ondo adieraztea, eta terminologia egokia ongi erabiltzea.	% 10
<ul style="list-style-type: none">- Bere diseinu-proposamenaren helburuak zuzen adieraztea eta oinarritzea.- Zuzen ezartzea planteatutako problemaren ezaugarriak eta baldintzak: estetikoak / kulturalak / sozialak / teknikoak / ekonomikoak / ergonomikoak / ekologikoak / funtzionalak / erabilerakoak / zentzumenezkoak / eta abar.	% 30
<ul style="list-style-type: none">- Baliabide funtzionalak, adierazpenezkoak eta sinbolikoak zuzen aplikatzea.- Elementu funtsezkoak eta esanguratsuak nabarmentzea eta anekdotikoak saihestea.- Arazoak hautematea, Ideiak lotzea, ondorioak ateratzea eta irizpideak erlazionatzea, eta sormenez eta era berritzailean konpontzea.- Asmoak, ideien garapenak eta lortutako emaitzak koherentziaz arrazoitzea.	% 30
<ul style="list-style-type: none">- Ideiak adierazteko irudikapen-sistemak eta adierazpen grafikoko teknika egokiak menderatzea eta aplikatzea.- Proposamena eraginkortasunez, argitasunez, ordenaz eta kalitatez gauzatzea eta aurkeztea.	% 20