



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

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

- Azterketaren iraupena: 90 minutu.
- Ezarritako ordenari zorrozki jarraituz (1 - 2 - 3) egin beharko du azterketa ikasleak.
- Ikasleak egokitzat jotzen dituen marrazketarako material guztiak erabili ahalko ditu.
- Ikasleari behar beste paper-orri emango zaizkio azterketa era garbi eta ordenatu batean egin ahal izan dezan.

***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.

**Bulego-lanpara bat diseinatzea.**

Puntu hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. Proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: Funtzionalak / Erabilerakoak / Ergonomikoak / Sozialak eta kulturalak / Ekonomikoak / Estetikoak / Komunikatiboak / Ekologikoak...
2. Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinen** bitartez adieraztea.
3. Koloretako **behin betiko diseinu** bat aurkeztea, idea zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztiez lagundua.

**OPCIÓN A**

**Diseño de una lámpara de escritorio.**

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.

## B AUKERA

**Bideo-jokoak sortzen dituen enpresa baterako sinbolo grafiko bat (tipografiarik gabekoa) diseinatzea.**

Puntu hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. Proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: Identifikazio- eta Ulermen-maila / Sinpletasuna-Argitasuna / Koherentzia funtzional eta formala / Askotariko erabiltzaile motei egokitzea / Testuingurura egokitzea / Moldagarritasuna tamaina handitzeari eta txikitzeari dagokienez / Urrutitik ikusia izateko gaitasuna / Era askotako euskarrietan erreproduktzeko erraztasuna / Berrikuntza- eta originaltasun-maila...
2. Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinen** bitartez adieraztea.
3. Koloretako **behin betiko diseinu** bat aurkeztea.

## OPCIÓN B

**Diseño de un símbolo gráfico (sin tipografía) para una empresa de creación de videojuegos.**

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 / Coherencia expresiva 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

### DISEÑO

CRITERIOS DE CORRECCIÓN	PONDERACIÓN (%) DE CADA CRITERIO DE CORRECCIÓN EN EL TOTAL DEL EJERCICIO
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se ajusta al planteamiento del ejercicio</li><li>- Coordina los distintos puntos requeridos en el proyecto.</li><li>- Organiza un proceso de diseño coherente y ordenado.</li></ul>	10 %
<ul style="list-style-type: none"><li>- Se expresa correctamente y utiliza de forma adecuada la terminología apropiada.</li></ul>	10 %
<ul style="list-style-type: none"><li>- Formula y fundamenta correctamente los objetivos de su propuesta de diseño.</li><li>- Establece correctamente los condicionantes y requisitos característicos del problema planteado: estéticos / culturales / sociales / técnicos / económicos / ergonómicos / ecológicos / funcionales / de uso / sensoriales / etc.</li></ul>	30 %
<ul style="list-style-type: none"><li>- Aplica recursos funcionales, expresivos y simbólicos de forma correcta.</li><li>- Evidencia los elementos esenciales y significativos, evitando implicaciones anecdóticas.</li><li>- Detecta problemas, asocia ideas, deduce consecuencias, relaciona criterios, y los resuelve de forma creativa e innovadora.</li><li>- Razona coherentemente sobre las intenciones, sobre el desarrollo de las ideas y sobre los resultados obtenidos.</li></ul>	30 %
<ul style="list-style-type: none"><li>- Domina y aplica diferentes sistemas de representación y técnicas de expresión gráfica adecuadas para la transmisión de ideas.</li><li>- Ejecuta y presenta la propuesta con eficacia, claridad, orden, limpieza y calidad.</li></ul>	20 %