



***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

### 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