

eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea



# Diseño

# EAU 2022

[www.ehu.es](http://www.ehu.es)



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO  
PROBAK

2022ko OHIKOA

**DISEINUA**

PRUEBAS DE ACCESO A LA  
UNIVERSIDAD

ORDINARIA 2022

**DISEÑO**

***Azterketa honek lau aukera ditu: A.1 / A.2 / B.1 / B.2. Haietako bati erantzun behar diozu.***

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

- Azterketaren iraupena: 90 minutu.
- Ezarritako galdera-ordenari zorrozki jarraituz (1 – 2 – 3) egin beharko du azterketa ikasleak.
- Ikasleak egokitzat jotzen dituen marrazketa-material guztiak erabili ahalko ditu.
- Ikasleari, azterketa era garbi eta ordenatuan egin ahal izateko, behar dituen paper-orri guztiak emango zaizkio.

***Este examen tiene cuatro opciones: A.1 / A.2 / B.1 / B.2. 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 las cuestiones establecidas (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.

## A.1 AUKERA

### Haur-parke baterako paperontzi bat diseinatzea.

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. galdera: Proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: funtzionalak / erabilerakoak / ergonomikoak / sozialak eta kulturalak / ekonomikoak / estetikoak / komunikatiboak / ekologikoak...
2. galdera: Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinak** erabiliz egitea.
3. galdera: koloretako **behin betiko** bat aurkeztea, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztiez lagunduta.

### OPCIÓN A.1

### Diseño de una papelería para un parque infantil.

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

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

## A.2 AUKERA

### **Betaurrekoak gordetzeko estutxe bat diseinatzea.**

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. galdera: proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: funtzionalak / erabilerakoak / ergonomikoak / sozialak eta kulturalak / ekonomikoak / estetikoak / komunikatiboak / ekologikoak...
2. galdera: Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinak** erabiliz egitea.
3. galdera: koloretako **behin betiko** bat aurkezte, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztiez lagunduta.

## OPCIÓN A.2

### **Diseño de un estuche para guardar unas gafas.**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

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

**B.1 AUKERA**

**Mendirako artikuluen saltoki baterako tipografiarik gabeko ikur grafiko bat diseinatzea.**

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1 galdera: proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: identifikazio-maila eta ulermen-maila / sinpletasuna eta argitasuna / koherentzia funtzional eta formala / era askotako erabiltzaileei egokitzea / testuingurura egokitzea / moldagarria izatea era askotako handitze eta murrizteei erantzuteko / urrutitik ikusteko modukoa izatea / era askotako euskarrietan erreproduzitzeko erraztasuna / berrikuntza- eta originaltasun-maila...

2 galdera: Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinak** erabiliz egitea.

3 galdera: Koloretako **behin betiko** bat aurkeztea.

**OPCIÓN B.1**

**Diseño de un símbolo gráfico (sin tipografía) para un comercio de artículos para la práctica del montañismo.**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

1 Cuestión: Planteamiento por escrito de los **condicionantes** que determinarán el resultado final del proyecto: Grado de Identificación-Comprensión / Simplicidad-Claridad / 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 Cuestión: Desarrollo de ideas a través de **bocetos y comentarios escritos**.

3 Cuestión: Presentación de un **definitivo** en color.

## B.2 AUKERA

**Natura-zientzien museo bateko erakusketa-areto hauek seinaleztatzeko piktogramak diseinatzea:**

- **Akuarioa**
- **Planetarioa**
- **Historiaurrea**

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1 galdera: proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: identifikazio-maila eta ulermen-maila / sinpletasuna eta argitasuna / koherentzia funtzional eta formala / era askotako erabiltzaileei egokitzea / testuingurura egokitzea / moldagarria izatea era askotako handitze eta murrizteei erantzuteko / urrutitik ikusteko modukoa izatea / era askotako euskarrietan erreproduzitzeko erraztasuna / berrikuntza- eta originaltasun-maila / piktogramen artean koordinazio grafikoa izatea...

2 galdera: Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinak** erabiliz adieraztea.

3 galdera: Koloretako **behin betiko** bat aurkeztea.

## OPCIÓN B.2

**Diseño de pictogramas para señalar las siguientes salas de exposición de un museo de ciencias naturales:**

- **Acuario**
- **Planetario**
- **Prehistoria**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

1 Cuestión: Planteamiento por escrito de los **condicionantes** que determinarán el resultado final del proyecto: Grado de Identificación-Comprensión / Simplicidad-Claridad / 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 / Coordinación gráfica entre los pictogramas...

2 Cuestión: Desarrollo de ideas a través de **bocetos y comentarios escritos**.

3 Cuestión: Presentación de un **definitivo** en color.



DISEÑO 2022

Criterios específicos de corrección y valoración

	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%