

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea



Diseinua

USE 2022

www.ehu.eus



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 aurkeztea, 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.



DISEINUA 2022

Zuzentzeko eta baloratzeko irizpide espezifikoak

Zuzenketa-irizpide bakoitzak ariketan duen garrantzia (%)

<ul style="list-style-type: none">• Ariketaren planteamenduari lotzen zaio.• Proiektuan eskatzen diren puntuak koordinatzen ditu.• Diseinu-prozesu koherente eta ordenatu bat antolatzen du.	% 10
<ul style="list-style-type: none">• Esan nahi duena ondo adierazten du, eta terminologia egokia ongi erabiltzen du.	% 10
<ul style="list-style-type: none">• Bere diseinu-proposamenaren helburuak zuzen formulatzen eta oinarritzen ditu.• Planteatutako problemaren baldintza eta betekizun bereizgarriak modu egokian ezartzen ditu: estetikoak / kulturalak / sozialak / teknikoak / ekonomikoak / ergonomikoak / ekologikoak / funtzionalak / erabilerakoak / sentsorialak / eta abar.	% 30
<ul style="list-style-type: none">• Baliabide funtzionalak, adierazpenezkoak eta sinbolikoak modu egokian aplikatzen ditu.• Elementu funtsezkoak eta esanguratsuak nabarmentzen ditu, inplikazio anekdotikoak saihestuta.• Arazoak hautematen ditu, ideiak lotzen ditu, ondorioak ateratzen ditu, irizpideak erlazionatzen ditu eta modu sortzaile eta berritzailean ebazten ditu.• Asmoak, ideien garapenak eta lortutako emaitzak koherentziaz arrazoitzen ditu.	% 30
<ul style="list-style-type: none">• Ideiak adierazteko, zenbait irudikapen-sistema eta adierazpen grafikoko teknika egoki menderatzen eta aplikatzen ditu.• Eraginkortasunez, argitasunez, ordenaz eta kalitatez gauzatzen eta aurkezten du proposamena.	% 20