

eman ta zabal zazu



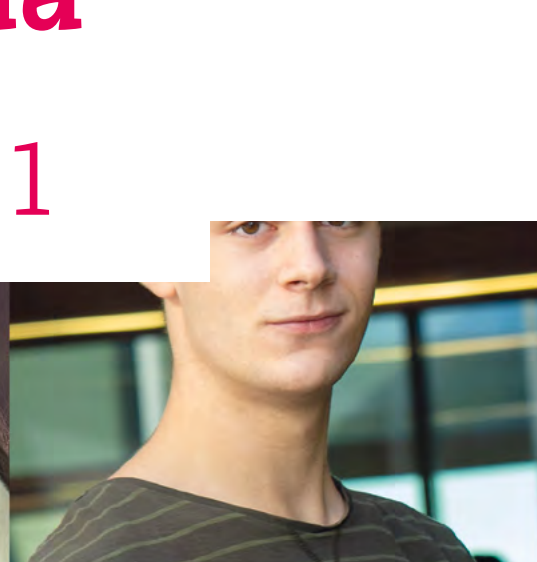
Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea



# Diseinua

# USE 2021

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





Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO  
PROBAK

2021eko EZOHIKOA

DISEINUA

PRUEBAS DE ACCESO A LA  
UNIVERSIDAD

EXTRAORDINARIA 2021

DISEÑO

**Azterketa honek lau aukera ditu: A.1 / A.2 / B.1 / B.2. Haietako bat egin behar duzu.**

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

- Azterketaren iraupena: 90 minutu.
- Ezarritako zeregin-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 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

### 6 botila gordetzeko botilategi bat diseinatzea.

Zeregin hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

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

### OPCIÓN A.1

### Diseño de un botellero para 6 botellas.

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

### Xaboi likidoaren dosifikatzaile bat diseinatzea.

Zeregina hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

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

### OPCIÓN A.2

### Diseño de un dosificador de jabón líquido.

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.





## DISEINUA

## DISEÑO

### B.1 AUKERA

**Txapelketa bateko kirol-modalitate hauek seinalezatzeko piktogramak diseinatzea:**

- **Arku-tiroa**
- **Saskibaloia**
- **Txirrindularitza**

Zeregin hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. zeregina: proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: identifikazio-maila eta ulermen-maila / sinpletasuna eta argitasuna / koherentzia funtzional eta formala / era askotako erabilztaileei 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. zeregina: Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinak** erabiliz adieraztea.
3. zeregina: Koloretako **behin betiko** bat aurkeztea.

### OPCIÓN B.1

**Diseño de pictogramas para señalar las siguientes modalidades deportivas de un campeonato:**

- **Tiro con arco**
- **Baloncesto**
- **Ciclismo**

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.

## B.2 AUKERA

**Pakete-garraio urgenteko enpresa baterako tipografiarik gabeko ikur grafiko bat diseinatzea.**

Zeregin hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. zeregina: 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. zeregina: Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinak** erabiliz adieraztea.
3. zeregina: Koloretako **behin betiko** bat aurkeztea.

## OPCIÓN B.2

**Diseño de un símbolo gráfico (sin tipografía) para una empresa de transporte urgente de paquetería.**

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.



## CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN ZUZENTZEKO ETA KALIFIKATZEKO IRIZPIDEAK

### Zuzentzeko eta baloratzeko irizpide espezifikoak

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