

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco Euskal Herriko
Unibertsitatea



Diseño

EAU 2021

www.ehu.eus





Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO
PROBAK

2021eko EZOHIOA

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.



DISEINUA

DISEÑO

Criterios específicos de corrección y valoración

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