



***Azterketa honek bi aukera ditu. 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 marrazketarako material guztiak erabili ahalko ditu.
- Ikasleari azterketa era garbi eta ordenatuan egin ahal izateko behar dituen paper-orri guztiak emango zaizkio.

***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 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 AUKERA

### **Ikastetxe baten kanpoaldean bizikletak aparkatzeko egitura 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 **zirriborroak eta idatzizko iruzkinak** erabiliz adieraztea.
3. Koloretako **behin betiko** bat aurkeztea, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztiez lagunduta.

## OPCIÓN A

### **Diseño de una estructura para aparcar bicicletas en el exterior de un centro de enseñanza.**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

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

### Zinemaren museo baterako (tipografiarik gabeko) sinbolo grafiko bat 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 formal / era askotako erabiltzaileei egokitzea / testuingurura egokitzea / era askotako handitze eta murrizteei erantzuteko moldagarria izatea / urrutitik ikusteko modukoa izatea / era askotako euskarrietan erreproduzitzeko erraztasuna / berrikuntza- eta originaltasun-maila...
2. Ideien garapena **zirriborroak eta idatzizko iruzkinak** erabiliz adieraztea.
3. Koloretako **behin betiko** bat aurkeztea.

## OPCIÓN B

### Diseño de un símbolo gráfico (sin tipografía) para un museo del cine

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

1. 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. 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**

**DISEÑO**

<b>CRITERIOS DE CORRECCIÓN</b>	<b>PONDERACIÓN (%) DE CADA CRITERIO DE CORRECCIÓN EN EL TOTAL DEL EJERCICIO</b>
<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 %