

Diseinua

- BATXILERGOA
- LANBIDE HEZIKETA
- GOI MAILAKO HEZIKETA ZIKLOAK



**Unibertsitatera
Sartzeko Ebaluazioa**

UPV/EHU

2017

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 formala / 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

DISEINUA

ZUZENKETA-IRIZPIDEAK	ZUZENKETA-IRIZPIDE BAKOITZAK ARIKETA OSOAN DUEN GARRANTZIA (%)
<ul style="list-style-type: none">- Ariketaren planteamenduaren araberakoa izatea.- Proiektuan eskatzen diren puntuak koordinatzea.- Diseinu-prozesu koherente eta ordenatu bat antolatzea.	% 10
<ul style="list-style-type: none">- Esan nahi duena ondo adieraztea, eta terminologia egokia ongi erabiltzea.	% 10
<ul style="list-style-type: none">- Bere diseinu-proposamenaren helburuak zuzen adieraztea eta oinarritzea.- Zuzen ezartzea planteatutako problemaren ezaugarriak eta baldintzak: estetikoak / kulturalak / sozialak / teknikoak / ekonomikoak / ergonomikoak / ekologikoak / funtzionalak / erabilerakoak / zentzumenezkoak / eta abar.	% 30
<ul style="list-style-type: none">- Baliabide funtzionalak, adierazpenezkoak eta sinbolikoak zuzen aplikatzea.- Elementu funtsezkoak eta esanguratsuak nabarmentzea eta anekdotikoak saihestea.- Arazoak hautematea, Ideiak lotzea, ondorioak ateratzea eta irizpideak erlazionatzea, eta sormenez eta era berritzailean konpontzea.- Asmoak, ideien garapenak eta lortutako emaitzak koherentziaz arrazoitzea.	% 30
<ul style="list-style-type: none">- Ideiak adierazteko irudikapen-sistemak eta adierazpen grafikoko teknika egokiak menderatzea eta aplikatzea.- Proposamena eraginkortasunez, argitasunez, ordenaz eta kalitatez gauzatzea eta aurkeztea.	% 20