



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Diseinua

USE 2024

www.ehu.es



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO
EBALUAZIOA

2024ko OHIKOA

EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A
LA UNIVERSIDAD

ORDINARIA 2024

DISEINUA

DISEÑO

AZTERKETARAKO ARGIBIDEAK

Azterketa honek lau aukera ditu: A.1 / A.2 / B.1 / B.2. Horietako bat erantzun behar duzu.

- 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.

Ez ahaztu azterketa-orrialde guztietan kodea jartzea



DISEINUA

DISEÑO

A.1 AUKERA

Telefono mugikorrerako euskarri bat diseinatzea.

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. galdera: Proiektuaren azken emaitza xedatuko dituzten baldintzatzaileak idatziz azaltzea: funtzionalak / erabilerakoak / ergonomikoak / sozialak eta kulturalak / ekonomikoak / estetikoak / komunikatiboak / ekologikoak...
2. galdera: Ideien garapena zirriborro eta idatzizko iruzkinen bitartez adieraztea.
3. galdera: Koloretako behin betiko bat aurkeztea, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztien laguntzarekin.

OPCIÓN A.1

Diseño de un soporte para el teléfono móvil.

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

A.2 AUKERA

Etxean erabiltzeko ureztagailu bat diseinatzea.

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. galdera: Proiektuaren azken emaitza xedatuko dituzten baldintzatzaileak idatziz azaltzea: funtzionalak / erabilerakoak / ergonomikoak / sozialak eta kulturalak / ekonomikoak / estetikoak / komunikatiboak / ekologikoak...
2. galdera: Ideien garapena zirriborro eta idatzizko iruzkinen bitartez adieraztea.
3. galdera: Koloretako behin betiko bat aurkeztea, ideia zuzen transmititzeko beharrezkotzat jotzen diren marrazki deskribatzaile guztien laguntzarekin.

OPCIÓN A.2

Diseño de una regadera para uso doméstico.

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

Mezularitza/paketeria-enpresa batentzat tipografiarik gabeko ikur grafiko bat diseinatzea.

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1 galdera: Proiektuaren azken emaitza xedatuko dituzten 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 iruzkinen bitartez adieraztea.

3 galdera: Koloretako behin betiko bat aurkeztea.

OPCIÓN B.1

Diseño de un símbolo gráfico (sin tipografía) para una empresa de mensajería/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

B.2 AUKERA

Arte-museo bateko areto hauek seinaleztatzeko piktogramak diseinatzea:

- **Kontsigna**
- **Artelanak zaharberritzeko aretoa**
- **Denda**

Galdera hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1 galdera: Proiektuaren azken emaitza xedatuko dituzten 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-originaltasun maila / piktogramen arteko koordinazio grafikoa...

2 galdera: Ideien garapena zirriborro eta idatzizko iruzkinen bitartez adieraztea.

3 galdera: Koloretako behin betiko bat aurkeztea.

OPCIÓN B.2

Diseño de pictogramas para señalar las siguientes salas de un museo de arte:

- **Consigna**
- **Sala de restauración de obras de arte**
- **Tienda**

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.



**ZUZENTZEKO ETA KALIFIKATZEKO IRIZPIDEAK
CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN**

DISEINUA / DISEÑO

	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.- Modu eraginkor eta argian, ordenaz, garbi eta kalitatez gauzatzen eta aurkezten du proposamena.	% 20