

Elija una de las dos opciones propuestas, A o B. En cada pregunta se señala la puntuación máxima.

OPCIÓN A

Cuestión 1: (3 puntos)

Buscar un nombre para una marca de pasta de dientes. Realizar el diseño gráfico representando la marca de este producto de higiene bucodental.

Se valorará la presentación de los bocetos que conducen a la propuesta de la imagen de marca. Se valorará la correspondencia entre los recursos empleados (nombre, colores, tipografías, símbolos, otros) y la identidad que representan.

En la solución propuesta se deberá incluir:

- Un boceto que defina la imagen de marca.
- Descripción del significado del nombre en relación a la marca. Así como las relaciones entre tipografía, color y forma.

Cuestión 2: (7 puntos)

Se propone al estudiante el diseño de un envase para pasta de dientes y su caja de cartón para la presentación del mismo, representando la imagen que se pretende que tenga el producto acabado por sus formas, texturas y colores. La solución propuesta se debe corresponder con la imagen de marca que se pretende comunicar. Sobre el envase se debe reservar un espacio para la aplicación gráfica de dicha marca. Diseñese en armonía y conjuntamente con el apartado anterior.

Se deberá presentar la propuesta o bien a través de los planos o croquis dimensionados de dicha propuesta, planta, alzado, perfil. O bien a través de una perspectiva coloreada que enseñe el aspecto del producto propuesto.

El estudiante podrá aportar material de trabajo como, reglas, plantillas de curvas, cartulinas, revistas, rotuladores. Queda excluido el uso de plantillas de letras o transferibles.



OPCIÓN B

Cuestión 1: (3 puntos)

Explique brevemente la definición de Señalética y describa sus aplicaciones. Cite algunas de ellas.

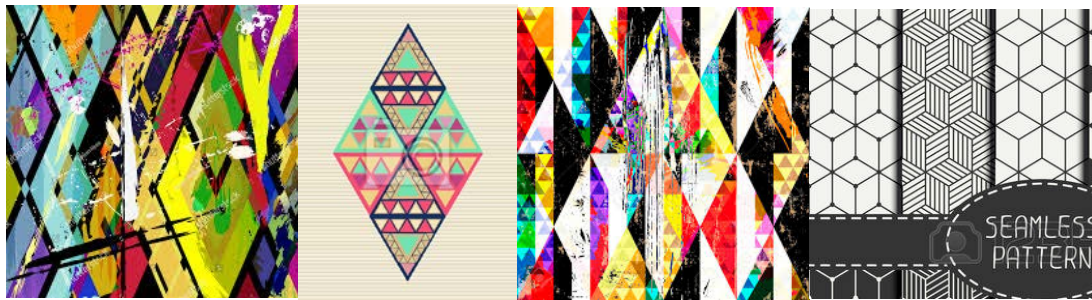
Cuestión 2: (7 puntos)

Realizar una composición abstracta cuya idea o tema a representar es el “Rombo”. Se debe diseñar un módulo que se utilice para generar un patrón y además algún otro elemento como el ritmo, el dinamismo, la repetición, la ordenación, la escala o la simetría.

Con los siguientes requerimientos:

- El formato o tamaño final será libre.
- La técnica de realización será libre y en color.
- La composición será abstracta, y preferentemente a través de una abstracción geométrica de un módulo.

El estudiante podrá aportar material de trabajo como, reglas, plantillas de curvas, cartulinas, revistas, rotuladores. Queda excluido el uso de plantillas de letras o transferibles.





CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN

Estándares de aprendizaje según se recogen en la Matriz de especificaciones de la Orden ECD/1941/2016.

OPCIÓN A

Cuestión 1. (3 puntos)

Estándares de aprendizaje:

- Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad 20%.
- Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano 10%.

Cuestión 2. (7 puntos)

Estándares de aprendizaje:

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica 10%.
- Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas 10%.
- Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos 10%.
- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica 25%.
- Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados..... 15%.

OPCIÓN B

Cuestión 1. (3 puntos)

Estándares de aprendizaje:

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica 15%.
- Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos..... 15%.

Cuestión 2. (7 puntos)

Estándares de aprendizaje:

- Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual 20%.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos 20%.
- Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas 15%.
- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica. 15%.