



**PRUEBA DE ACCESO A GRADO DE
DISEÑO / JUNIO 2012**

PRIMERA PARTE

40 % calificación
*Media aritmética del ejercicio 1.1 y 1.2.
Imprescindible al menos un cinco en la 1ª
Parte para hacer media con la 2ª Parte*

**Ejercicio 1.1:
Comentario de un texto**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Ej: 1.1

Capacidad de relacionar los contenidos del texto.
Claridad y orden en la argumentación.
Profundidad en el conocimiento del contexto cultural e histórico.
Corrección ortográfica y sintáctica.
(imprescindible al menos un cuatro para hacer media)

Fecha y horario

24 de septiembre de 2012
9:00 – 10:30

Máximo 90 minutos

Nombre:

1.- Realiza un breve resumen del texto proporcionado.

2.- Interpretación del texto aportando tu opinión personal.

TEXTO:

¿QUÉ ES UN DISEÑADOR?

Un diseñador es un creador, definición que funciona en varios niveles distintos. El primero y principal es el de las tareas y habilidades del trabajo de elaboración que forman parte del núcleo del diseño. Quizá, el término "oficio" haya evolucionado en nuestra cultura intelectualmente divorciado de la búsqueda de la belleza (arte) y la intención (diseño), pero, como definición de la capacidad y el conocimiento que organiza las cosas y hace que funcionen utilizando las manos y el cerebro en equipo, el oficio es una parte esencial del diseño.

En otro nivel, el diseñador posibilita la significación. Elaborar una solución en diseño es sólo la primera parte de un proceso que el usuario o consumidor desarrolla como parte de su vida. Cada producto, comunicación o entorno diseñado proporciona experiencias. Al hacer posible el significado, el diseñador se convierte en un creador de cultura.

En un tercer nivel, el diseñador crea su propia definición de lo que debe ser un diseñador y la manera de utilizar las habilidades, conocimientos y teorías características del diseño para ubicarse en este ámbito. Esto es especialmente relevante en la era de la economía de la información, los modelos de flexibilización del empleo y los cambios tecnológicos vertiginosos. La creatividad, la inventiva y la imaginación se han revalorizado en el nuevo sistema económico y resultan ser cualidades que la enseñanza del diseño potencia por encima de todas.

Ya no existen ideas fijas sobre lo que un diseñador hace en realidad, sobre su forma de trabajar y de ganarse la vida (si es que existieron alguna vez). La iniciativa, la flexibilidad y el saber aprovechar las oportunidades son cualidades de importancia equivalente, que también debe poseer el diseñador.

Por tanto, el diseñador es una mezcla de creador con oficio, intermediario cultural y emprendedor oportunista; además de otras cosas, por supuesto. Los diseñadores son hábiles investigadores que realizan un aprendizaje continuo, pues comprenden que el diseño (como proceso de cambio en sí mismo) tiene que mantenerse al corriente de los cambios en el saber.

El diseñador es también un experto comunicador capaz de situar su trabajo en un contexto y de defenderlo. La investigación y la comunicación siempre han formado parte del núcleo del diseño, aunque hayan parecido en cierta forma tangenciales al proceso creativo. Ahora, sin embargo, su consideración como actividades centrales es parte de la nueva experiencia de diseñar.

Mike Press y Rachel Cooper. 2007



PRUEBA DE ACCESO A GRADO DE DISEÑO / JUNIO 2012 **PRIMERA PARTE**
40% calificación

Ejercicio 2.1:
Comentario de una imagen

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Ej.2.1

Capacidad de análisis formal, funcional y comunicativo.
Profundidad en el conocimiento del contexto cultural e histórico.
Corrección en el uso del léxico propio del ámbito del diseño.
(imprescindible al menos un cuatro para hacer media)

Fecha y horario
24 de septiembre de 2012
11:00 – 12:00 horas

Máximo 60 minutos

Nombre:

1.- ¿Por qué piensas que este logotipo-ideograma de Nueva York creado por Milton Glaser ha sido plagiado en todo el mundo?

2.- ¿Dónde radica el ingenio de este famoso símbolo gráfico? ¿Consideras que una de las claves del éxito de este grafismo se encuentra en lo comprensible que resulta para cualquier ciudadano o en la categoría psicológica que permite que un símbolo local, se convierta en un mecanismo previo o simultáneo a algo universal?



Milton Glaser: Símbolo gráfico. 1975

Milton Glaser (Nueva York, 1929). Prolífico ilustrador y diseñador norteamericano dedicado al diseño editorial y a la identidad corporativa.



Región de Murcia
Consejería de Educación,
Formación y Empleo.

Avenida de Santiago,3
Murcia 30007/ 968 27 05 23
www.esdregiondemurcia.es

 escuela superior
de diseño
región de murcia

PRUEBA DE ACCESO A GRADO DE DISEÑO / JUNIO 2012

SEGUNDA PARTE

60% calificación

*Media aritmética del ejercicio 2.1 y 2.2.
Imprescindible al menos un cinco en la 2ª
Parte para hacer media con la 1ª Parte*

**Ejercicio 1.2:
Dibujo Artístico.
Representación de un
modelo tridimensional.**

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Ej.1.2

Capacidad de análisis y síntesis.
Creatividad y sensibilidad demostrada en las soluciones plásticas.
Utilización adecuada de los materiales y procedimientos de representación.
(imprescindible al menos un cuatro para hacer media)

Fecha y horario

25 de septiembre de 2012
9:00 a 11:30

Máximo 3 horas

Nombre:

Representación del modelo tridimensional que se ha proporcionado, analizando su estructura interna, proporciones y composición.

Modelar los volúmenes utilizando técnicas de sombreado, que reflejen los efectos de la luz y la sombra.



PRUEBA DE ACCESO A GRADO DE SEGUNDA PARTE
DISEÑO / JUNIO 2012 60% calificación

Ejercicio 2.2:
Dibujo Técnico.
Representación
tridimensional de un objeto.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
Ej.2.2

Conocimiento de la geometría plana.
Capacidad de representación de vistas y/o perspectivas del modelo propuesto.
Limpieza y rigurosidad en el trazado.
(imprescindible al menos un cuatro para hacer media)

Nombre:

Fecha y horario
25 de septiembre de 2012-09-18
12:00 a 14:00

Máximo 3 horas

Dadas las proyecciones diédricas de la figura se pide:

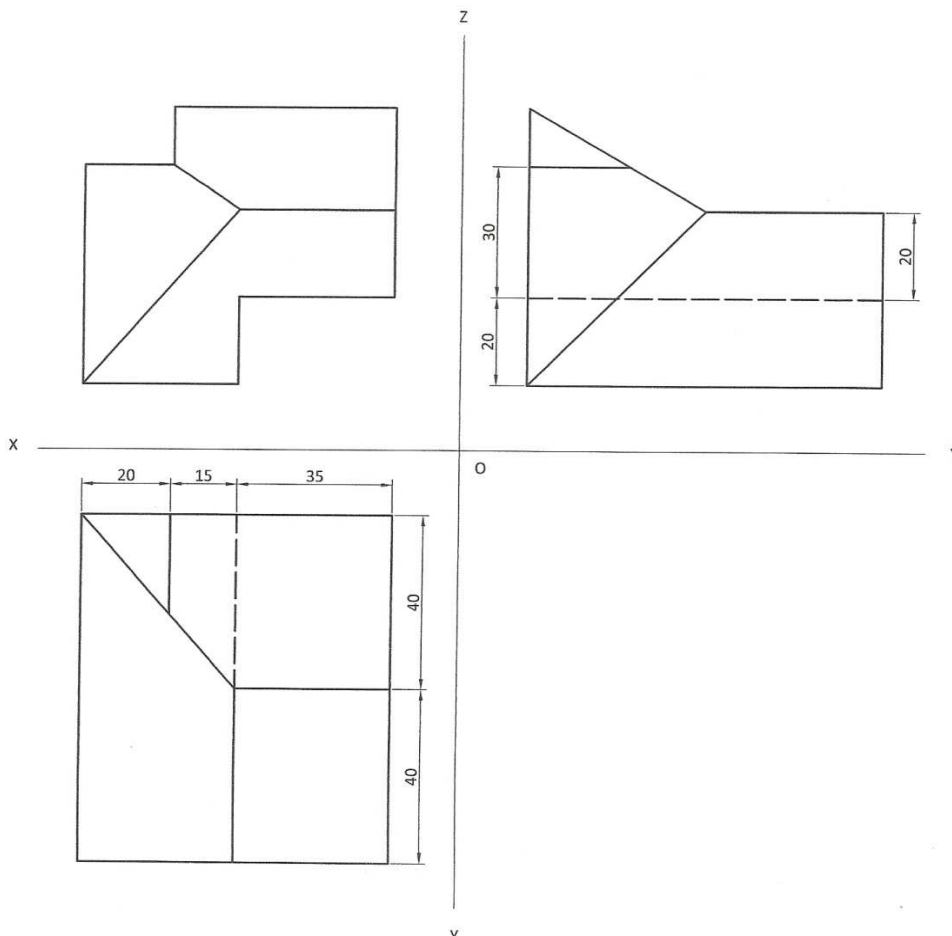
1º.- Un croquis (proporcionado, a mano alzada) para demostrar que se visualiza espacialmente la pieza.

2º.- Una Perspectiva Caballera de la misma con útiles de D. Técnico.

Datos:

El ángulo que forma el eje Y' con el X es de 30º en sentido de las agujas del reloj.

El coeficiente de reducción para el eje Y' es $K=1/2$



Criterios de calificación:

1º Croquis. Visualización de la pieza: 3 puntos

2º Croquis: Proporcionalidad: 1 punto

3º Perspectiva caballera con útiles de Dibujo Técnico: 5 puntos

4º Limpieza y rigurosidad en el trazado: 1 punto