

INSTRUCCIONES:

- Todas las respuestas se resolverán en el cuadernillo y deberán incluir el número de la pregunta.
- Preste especial atención a la redacción de las respuestas a las preguntas 2.4, 3.4 y 3.5, ya que se penalizará la falta de coherencia y corrección gramatical, léxica y ortográfica. Cada error grave, o tres leves, en estos aspectos restará 0,25 puntos (hasta un máximo de 1 punto en total).
- Opcionalmente, la pregunta 3.2 podrá realizarse en una hoja DIN A4 externa.

1. Opción múltiple (2 pts.). Conteste las 8 preguntas propuestas. Elija la respuesta que considere correcta de entre las tres respuestas propuestas.
Cada pregunta tiene una valoración de 0,25 pts.

1.1 Tipología en la que se inscribe la siguiente marca gráfica.

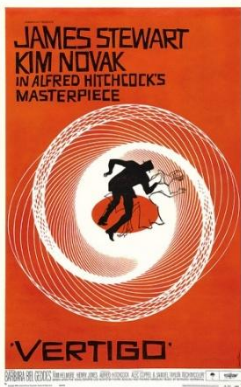


- a) Imagotipo.
- b) **Logotipo.**
- c) Isologo.

1.2 ¿Qué modelo de color representa los colores mediante matiz, saturación y luminosidad, y se emplea en interfaces de edición gráfica para facilitar la selección de color?

- a) Sistema RGB
- b) Sistema CMYK
- c) **Sistema HSV**

1.3 Estilo que define al cartel promocional de la película "Vertigo" (1958) de Saul Bass.



- a) Pop Art
- b) **Modernismo**
- c) Psicodelia

1.4 Proceso principal utilizado en la fabricación de la Silla "Ball Chair" diseñada por Eero Aarnio en 1963.



- a) **Moldeo de fibra de vidrio**
- b) Fresado de madera maciza
- c) Fundición de acero

1.5 Categoría tipográfica en la que se inscribe la siguiente tipografía.

Lo
rem
i
psu
m

- a) **Sin serifas.**
- b) Con serifas.
- c) Manuscritas.

1.6 ¿Cuáles de estos colores son característicos del movimiento *De Stijl*?

- a) **Azul, amarillo y rojo**
- b) Verde, morado y naranja
- c) Marrón, beige y dorado

1.7 ¿Qué diseñador constructivista es conocido por sus carteles políticos y experimentación tipográfica?

- a) **El Lissitzky**
- b) Kazimir Malevich
- c) Wassily Kandinsky

1.8 ¿Qué principio define al diseño escandinavo?

- a) Ornamentación excesiva
- b) **Simplicidad y funcionalidad**
- c) Experimentación formal

2. Preguntas semiabiertas (2 pts.). Conteste las 4 preguntas propuestas. Responda de manera concisa y breve. Cada pregunta tiene una valoración de 0,5 pts.

2.1 Década y contexto cultural en los que surgió el diseño psicodélico.

El diseño psicodélico surgió en la década de 1960, (0,25 pts.) en el contexto de la contracultura juvenil, vinculado al movimiento hippie, la música rock, los conciertos, los carteles musicales y la experimentación visual asociada a nuevas formas de percepción y contestación cultural(0,25 pts.)

2.2 Nombre del estilo visual y de diseño que alcanzó su apogeo en los años 20 y 30 del siglo XX, conocido por su énfasis en la geometría, la simetría y el uso de materiales lujosos como el acero inoxidable, el vidrio y el mármol, siendo frecuente en arquitectura, mobiliario y diseño gráfico.

Art Déco (0,5 pts.)

2.3 Describa las características fundamentales del Pop Art en el diseño gráfico.

El Pop Art en diseño gráfico se caracteriza por el uso de colores vivos y contrastados, imágenes llamativas, composiciones de gran impacto visual y referencias directas a la cultura de masas, la publicidad, el cómic y los productos de consumo. También suele recurrir a la repetición de imágenes, a la simplificación formal y a una estética directa, accesible y fácilmente reconocible. (0,5 pts.)

2.4 Defina qué es el diseño vectorial y explique su/s diferencia/s respecto al diseño raster (mapa de bits).

El diseño vectorial es un tipo de imagen digital construida a partir de líneas, curvas, puntos y formas definidas mediante fórmulas matemáticas. Esto permite modificar su tamaño sin pérdida de calidad. (0,25 pts.)

Su diferencia respecto al diseño raster o mapa de bits es que este último está formado por una cuadrícula de píxeles. Por ello, al ampliarse puede perder nitidez y mostrar pixelación. En cambio, el diseño vectorial mantiene siempre contornos limpios y precisos, por lo que resulta más adecuado para logotipos, iconos e ilustraciones escalables, mientras que el raster se utiliza sobre todo en fotografías e imágenes de detalle tonal. (0,25 pts.)

3. Preguntas abiertas (6 pts.). Elija y desarrolle por completo tan solo **UNO** de los dos supuestos propuestos. La valoración de cada pregunta se especifica al final de la misma.

3. Supuesto 1

Una tienda de té artesanal especializada en la venta de té exclusivos de todo el mundo, denominada 'Tea & Tales' , solicita el diseño de su marca gráfica, pudiendo ser ésta un logotipo, isotipo, imagotipo o isologo, de acuerdo con el siguiente *briefing*.

Cliente: Tea & Tales (que se traduciría como “Té y Cuentos”).

Visión de la marca: Tea & Tales es una tienda especializada en té artesanales de todo el mundo. Nos dedicamos a ofrecer experiencias sensoriales únicas a través del té, promoviendo momentos de calma, conexión y descubrimiento cultural.

Materia: DISEÑO

Público objetivo: Amantes del té, personas interesadas en bienestar, consumidores conscientes y de productos gourmet.

Personalidad de la marca: Serena, sofisticada, natural, exploradora, cálida.

Objetivos del diseño de la identidad gráfica: Capturar la esencia de la naturaleza, la tradición y la modernidad. Transmitir autenticidad y calidad en cada detalle.

3.1. Dibuje **dos bocetos**, suficientemente diferenciados, de rápida factura y con empleo de color que ofrezcan alternativas a la resolución del supuesto planteado. (2 pts.)

Criterios generales y perfilados

3.2. Seleccione, de los dos bocetos dibujados, la opción que considere más adecuada y elabore a partir de ella un boceto con mayor definición y calidad gráfica. (2,5 pts.)

Criterios generales y perfilados

3.3. Mantenga el orden y la limpieza de la propuesta y adecue ésta al formato dado. (0,5 pts.)

Criterios generales y perfilados

3.4. Especifique y defina la tipología de marca en la que se encuadra su diseño justificando su elección (0,5 pts).

Criterios generales y perfilados

3.5. Enumere y justifique las características principales con las que se define su diseño. (0,5 pts).

Criterios generales y perfilados

3. Supuesto 2

Una tienda de té artesanal especializada en la venta de tés exclusivos de todo el mundo, denominada 'Tea & Tales', solicita el diseño de un envase reutilizable para almacenar y conservar hojas de té que minimice el uso de materiales desechables y promueva hábitos sostenibles entre sus clientes de acuerdo con el siguiente *briefing*. La propuesta de diseño deberá estar enmarcada en una corriente de diseño del siglo XX y deberá justificarse, tanto desde el punto de vista funcional como estético, por qué esta corriente se considera la más adecuada.

Cliente: Tea & Tales (que se traduciría como "Té y Cuentos").

Producto a diseñar: Envase reutilizable para almacenar y conservar hojas de té.

Visión de la marca: Tea & Tales es una tienda especializada en tés artesanales de todo el mundo. Nos dedicamos a ofrecer experiencias sensoriales únicas a través del té, promoviendo momentos de calma, conexión y descubrimiento cultural.

Personalidad de la marca: Serena, sofisticada, natural, exploradora, cálida.

Público objetivo: Amantes del té, personas interesadas en bienestar, consumidores conscientes y de productos gourmet.

Materia: DISEÑO

Visión del producto: El envase debe estar fabricado con materiales sostenibles (como vidrio reciclado, cerámica o madera) y diseñado para preservar la frescura del té. Su estética debe evocar la serenidad y sofisticación de la marca, combinando elementos naturales con detalles modernos.

Objetivo: Reducir el uso de envases desechables y ofrecer una solución práctica y elegante que refuerce la calidad y autenticidad de los productos de Tea & Tales.

3.1. Dibuje **dos bocetos**, suficientemente diferenciados, de rápida factura y con empleo de color que ofrezcan alternativas a la resolución del supuesto planteado. (2 pts.)

Criterios generales y perfilados

3.2. Seleccione, de los dos bocetos dibujados, la opción que considere más adecuada y elabore a partir de ella un boceto con mayor definición y calidad gráfica. (2,5 pts.)

Criterios generales y perfilados

3.3. Mantenga el orden y la limpieza de la propuesta y adecue ésta al formato dado. (0,5 pts.)

3.4. Especifique y defina la tipología de marca en la que se encuadra su diseño justificando su elección (0,5 pts).

Criterios generales y perfilados

3.5. Enumere las características principales con las que se define su diseño. (0,5 pts).

Criterios generales y perfilados

Criterios generales de corrección:

- 1. Cuestiones de ámbito teórico:** Adecuación de la resolución al planteamiento o enunciado. Precisión, claridad, y orden en la exposición. Correcto uso del lenguaje y expresión escrita. Grado de análisis y detalle en la respuesta. Nivel de razonamiento. Justificación de aspectos relacionados con el proceso. Capacidad de relación con otros referentes, obras, contextos y casos análogos.
- 2. Cuestiones de ámbito gráfico:** Adecuación de la resolución al planteamiento. Apropiado uso de los materiales. Capacidad de comunicar gráficamente las ideas. Capacidad para expresar variantes en relación a una propuesta dada. Calidad estética de la solución gráfica. Limpieza y orden.

Criterios perfilados Cada enunciado muestra la puntuación máxima que se podrá obtener.

Bloque 1 (Opción múltiple): 2 puntos máximo.

Se estructura en 8 preguntas de opción múltiple con un valor de 0,25 puntos cada una de ellas. Se ofrecen tres posibles respuestas. Solo una respuesta es inequívocamente válida.

Se asigna a cada una de ellas un valor de 0,25 puntos si la respuesta elegida es la correcta por lo que para obtener la máxima puntuación se deberá responder correctamente a todas ellas.

Bloque 2 (Preguntas semi-abiertas): 2 puntos máximo.

Se estructura en 4 preguntas que deberán ser respondidas de forma concisa y breve.

Se asigna a cada una de ellas un valor de 0,5 puntos si la respuesta se resuelve correctamente.

Bloque 3 (Preguntas abiertas): SE PLANTEAN 2 SUPUESTOS. EL ESTUDIANTE DEBERÁ SELECCIONAR UNO Y DESARROLLARLO. Máximo 6 puntos.

Cuestión 3.1 (Pregunta abierta): 2 puntos máximo.

Se solicitan dos bocetos coloreados que podrán tener una valoración máxima de 2 puntos, teniendo en cuenta estos aspectos:

- Capacidad gráfica, formal y conceptual que ofrecen cada uno de los bocetos.
- Capacidad de ofrecer alternativas y planteamientos diferenciados a través de los bocetos.
- Adaptación de los bocetos al supuesto dado.

Cuestión 3.2 (Pregunta abierta): 2,5 puntos máximo.

Se solicita definición, solución y desarrollo de uno de los bocetos con una mayor calidad gráfica. Se valoran los siguientes aspectos:

- Capacidad gráfica, formal y conceptual de la propuesta/ Manejo de los recursos plásticos. (2,5 pts).

Cuestión 3.3. 0,5 puntos máximo.

Limpieza, orden y adaptación, de las propuestas desarrolladas en las cuestiones 3.1 y 3.2, al formato dado. (0,5 pt).

Cuestión 3.4 y 3.5 (Preguntas abiertas). 1 punto máximo.

Se estructura en 2 preguntas que requieren resolución breve por escrito:

- 3.4.** Desarrollo del tema enunciado, valoración según criterio general (0,5 pts).
- 3.5.** Desarrollo del tema enunciado, valoración según criterio general (0,5 pts).