

PRUEBAS DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD
DISEÑO
CURSO 2015-2016

REALIZAR UNA DE LAS 2 OPCIONES PROPUESTAS (A o B)

OPCION A

TEÓRICO / PRÁCTICA:

Se trata de **diseñar el cartel promocional de un videojuego** en formato libre.

Además del diseño deberás presentar una **pequeña memoria** por escrito en la que expliques la relación entre las formas y colores elegidos con el tipo de videojuego del que se trata, a quién va destinado y las sensaciones que esperas generar con tu diseño (placidez, dinamismo, diversión, aventura, intriga, ...)

Algunas instrucciones

- Es probable es que no dispongas de tiempo para finalizar totalmente el proyecto. Si es así, lo importante es que presentes una propuesta de diseño que contenga toda la información posible sobre su aspecto final (materiales, colores, etc.)
- Entrega todos los bocetos previos realizados. Es importante que los bocetos muestren el proceso por el que has llegado al diseño final.
- Es importante, también, la memoria justificativa que da sentido y explica la razón de tu diseño.

Criterios de evaluación objetivos

Realización: (50%. Hasta 5 puntos)

- Realización de bocetos o bosquejos previos para organizar el trabajo
- Adecuación tema elegido /concepto a transmitir:
- Adecuación de dimensiones y formato a la tarea encomendada
- Uso apropiado de los elementos formales y cromáticos
- Limpieza en la ejecución final

Justificación y análisis: (30%. Hasta 3 puntos)

- Adecuación entre la justificación de la elección de tema, colores, formatos, etc. y el diseño presentado.
- Corrección en la presentación del texto explicativo.

Criterios de evaluación subjetivos: (20%. Hasta 2 puntos)

- Ideas y originalidad del planteamiento
- Comprensión de las tareas
- Calidad en la composición visual
- Efectividad o impacto visual, comunicabilidad, legibilidad,...

OPCION B

TEORICO / PRÁCTICA

- **Desarrolla mediante un diseño bicolor el logotipo para una marca de mochilas** (tú decides el tipo de uso que va a tener esta mochila: puede ser para ir al monte, para la escuela, para la ciudad, de lujo, de viaje, etc.).
- **Realiza una pequeña memoria**, definiendo claramente qué idea quieres que transmita el logotipo y a quién va dirigido.
- En la memoria explica y justifica cómo se relacionan las formas y colores elegidas para tu diseño con la imagen que quieres que transmita y sus destinatarios.

Instrucciones:

- Es probable es que no dispongas de tiempo para finalizar totalmente el proyecto. Si es así, lo importante es que presentes una propuesta de diseño que contenga toda la información posible sobre su aspecto final (materiales, colores, etc.)
- Entrega todos los bocetos previos realizados. Es importante que los bocetos muestren el proceso por el que has llegado al diseño final.
- Es importante, también, la memoria justificativa que da sentido y explica la razón de tu diseño.

Crterios para la evaluación del diseño (objetivos):

Realización: (50%. Hasta 5 puntos)

- Realización de bocetos o bosquejos previos para organizar el trabajo.
- Adecuación entre el tema elegido y la idea o sensación a transmitir:
- Adecuación de dimensiones y formato a la tarea encomendada
- Uso apropiado de los elementos formales y cromáticos
- Limpieza en la ejecución final

Justificación y análisis: (30%. Hasta 3 puntos)

- Adecuación entre la justificación de la elección de tema, colores, formatos, etc. y el diseño presentado.
- Corrección en la presentación del texto explicativo.

Crterios para la evaluación del diseño (subjetivos): (20%. Hasta 2 puntos)

- Ideas y originalidad del planteamiento
- Comprensión de las tareas
- Calidad en la composición visual
- Efectividad o impacto visual, comunicabilidad, legibilidad,...