



**Junta de  
Castilla y León**  
Consejería de Educación

# GUÍA DE CALIFICACIÓN

## MATERIA: **DISEÑO**

- Matriz de especificación
- Estructura del examen
- Criterios de corrección
- Modelo 0

## DISEÑO

BLOQUE	SABERES BÁSICOS	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<b>A.</b> Concepto, historia y campos del diseño.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.</li> <li>▪ Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.</li> <li>▪ Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.</li> <li>▪ Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.</li> <li>▪ Diseño inclusivo.</li> <li>▪ La diversidad como riqueza patrimonial.</li> <li>▪ Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los orígenes de los principales movimientos corrientes y escuelas y teóricos relacionados con el diseño, de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación.</li> <li>• Reflexiona sobre el impacto del diseño en el entorno, promoviendo el diseño sostenible, inclusivo y el consumo responsable.</li> <li>• Usa adecuadamente la terminología y conceptos propios del diseño en todos sus ámbitos.</li> <li>• Reconoce propuestas creativas de forma individual y colaborativa con una visión empática, respetando la propiedad intelectual.</li> </ul>	<p><b>1.1</b> Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras.</p> <p><b>1.2</b> Explicar en los objetos de diseño las dimensiones simbólicas y semánticas propias de su lenguaje, identificando sus elementos sintácticos y constitutivos con actitud receptiva y respetuosa.</p> <p><b>2.1</b> Identificar las características fundamentales de los principales movimientos, corrientes, escuelas y teóricos relacionados con el diseño, comparando productos de diseño de contextos geográficos, históricos y sociales diversos, y reflexionando de manera crítica sobre las aportaciones de las mujeres y de las culturas no occidentales.</p>



	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</li></ul>		<b>2.2</b> Analizar de manera crítica las diferentes soluciones de diseño vinculadas a un mismo problema, reflexionando sobre su impacto en el entorno y estableciendo argumentos que promuevan una conciencia comprometida con el medio ambiente y con el diseño sostenible.
<b>B.</b> El diseño: configuración formal y metodología.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Diseño y función.</li><li>▪ El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.</li><li>▪ Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional.</li><li>▪ Ordenación y composición modular.</li><li>▪ Dimensión semántica del diseño.</li><li>▪ Proceso y fases del diseño. La metodología proyectual.</li><li>▪ Procesos creativos en un proyecto de diseño.</li><li>▪ Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica los fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional, Estructuras formales y compositivas en diferentes ámbitos del diseño.</li><li>• Utiliza la metodología proyectual básica, el diseño modular, funcional, estético, práctico y sostenible.</li><li>• Comprende: la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen en los productos de diseño, y la dimensión simbólica y semántica propia de su lenguaje.</li><li>• Entiende y usa el color en su concepto estético y simbólico, adecuándolo a las propuestas específicas del diseño.</li><li>• Interpreta y analiza de forma adecuada la información gráfica, características y parámetros técnicos y estéticos del producto, para su posterior desarrollo.</li></ul>	<b>3.1</b> Reconocer las estructuras formales, compositivas y estructurales en objetos y productos de diferentes ámbitos del diseño, analizando los procesos y métodos utilizados para desarrollarlos, así como las finalidades funcionales y comunicativas de las que parten y su impacto en aspectos tales como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable. <b>3.2</b> Analizar las relaciones compositivas en distintos productos de diseño, identificando los elementos básicos del lenguaje visual y explicando su impacto en aspectos como la inclusión, la sostenibilidad y el consumo responsable.
<b>C.</b> Diseño gráfico.			<b>4.1</b> Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o



	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Funciones comunicativas del diseño gráfico</li><li>▪ La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño.</li><li>▪ El diseño gráfico y la composición.</li><li>▪ Procesos y técnicas de diseño gráfico.</li><li>▪ La imagen de marca: el diseño corporativo.</li><li>▪ Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas.</li><li>▪ El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica.</li><li>▪ La señalética y sus aplicaciones.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrolla proyectos sencillos y creativos en campos propios del diseño gráfico, como la señalética, diseño editorial, e identidad corporativa, respetando la propiedad intelectual.</li><li>• Elige y usa la tipografía adecuada aplicando criterios acertados de legibilidad, estructura, espaciado y composición, reconociendo las principales familias tipográficas.</li><li>• Soluciona propuestas sencillas, de diseño gráfico con métodos, herramientas y técnicas de representación adecuadas, teniendo en cuenta la composición, estructura, color y estética del diseño.</li></ul>	<p>colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.</p> <p><b>4.2</b> Participar activamente en la organización adecuada de los equipos de trabajo de los proyectos de diseño colaborativo, identificando las habilidades requeridas y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p> <p><b>4.3</b> Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado.</p>
<b>D. Diseño tridimensional.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico.</li><li>▪ Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto.</li><li>▪ Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.</li><li>▪ Diseño de producto y diversidad funcional.</li><li>▪ Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Demuestra entender las nociones de, forma y función del diseño, de ergonomía y antropometría para su aplicación en supuestos prácticos sencillos de diseños de objetos y mobiliario.</li><li>• Usa adecuadamente materiales y técnicas de representación gráfica, bidimensional y tridimensional, bocetos y croquis, de forma clara y sencilla en el diseño de producto volumétrico.</li></ul>	<p><b>5.1</b> Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes.</p> <p><b>5.2</b> Evaluar críticamente las propuestas de diseño personales, valorando su coherencia y adecuación, y considerando el respeto a la propiedad intelectual, tanto a la ajena como a la propia.</p>



	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción.</li><li>▪ Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos.</li><li>▪ Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores.</li><li>▪ Percepción psicológica del espacio.</li><li>▪ El diseño inclusivo de espacios.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica soluciones viables de habitabilidad, inclusividad, distribución y proxemia en supuestos sencillos, de diseño de interiores.</li><li>• Utiliza de forma correcta las bases del diseño gráfico en función de los requerimientos específicos del Packaging.</li><li>• Aplica el color y la textura de manera creativa y adecuada a los proyectos de diseño.</li></ul>	<p><b>6.1</b> Realizar proyectos elementales de diseño gráfico, diseño industrial o diseño de espacios habitables, de manera individual y colectiva, aplicando soluciones creativas en la elaboración de un producto innovador, y teniendo en cuenta sus implicaciones sociales, económicas y de transformación, así como los aspectos relacionados con la propiedad intelectual.</p> <p><b>6.2</b> Evaluar de manera crítica y argumentada trabajos de diseño propios y ajenos, valorando tanto la selección coherente y adecuada de los recursos técnicos, como el rigor y la corrección en la aplicación de las técnicas de ejecución, desarrollo y presentación del producto, además de su grado de adecuación al impacto de comunicación buscado y al respeto a la propiedad intelectual.</p> <p><b>6.3</b> Identificar las posibilidades de intervención del diseño inclusivo en diferentes ámbitos de la actividad humana, poniendo en valor los proyectos innovadores y transformadores de la sociedad.</p> <p><b>6.4</b> Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo,</p>
--	---	---	--



# Junta de Castilla y León

Consejería de Educación

			priorizando su adecuación a una o varias diversidades funcionales concretas, utilizando de manera creativa las configuraciones formales y argumentando las decisiones tomadas.
--	--	--	--

## DISEÑO

### ESTRUCTURA DEL EJERCICIO

El ejercicio constará de los siguientes apartados:

- PRIMERA PARTE: 1 Pregunta obligatoria
- SEGUNDA PARTE: 1pregunta (Se plantea con dos opciones a contestar una)
- TERCERA PARTE: 1pregunta (Se plantea con dos opciones a contestar una)
- CUARTA PARTE: 1pregunta (Se plantea con dos opciones a contestar una)

A cada apartado se le asignará la siguiente puntuación:

- PRIMERA PARTE:  
Puntuación total: 2 puntos.
- SEGUNDA PARTE:  
Puntuación total: 2 puntos.
- TERCERA PARTE:  
Puntuación total: 2 puntos.
- CUARTA PARTE:  
Puntuación total: 4 puntos.

## **CRITERIOS DE CORRECCIÓN**

Solo se corregirán los ejercicios claramente elegidos, en el orden que aparezcan resueltos, que no excedan de los permitidos y que no aparezcan totalmente tachados. En todo caso, se adaptará a lo dispuesto por la COEBAU.

### **PRIMERA PARTE:**

Se valorará que el alumno/a se ciña, de la manera más precisa, clara y concreta, a la correcta descripción de las cuestiones planteadas. El grado de conocimiento, el empleo adecuado de la terminología específica, y la capacidad de expresión estructurada y coherente.

Puntuación total: 2 puntos. 1 Pregunta obligatoria.

### **SEGUNDA PARTE:**

Se valorará la exactitud en la respuesta por parte del alumno y la concreta resolución de la cuestión planteada.

Puntuación total: 2 puntos. 1 Pregunta (Se plantea con dos opciones a contestar una)

### **TERCERA PARTE:**

Se valorará la exactitud en la respuesta por parte del alumno y la concreta resolución de la cuestión planteada.

Puntuación total: 2 puntos. 1 Pregunta (Se plantea con dos opciones a contestar una)

### **CUARTA PARTE:**

Se valorará los aspectos estéticos y compositivos, el uso acertado de los elementos gráficos, leyes compositivas, el color efectos visuales y estéticos. La correcta aplicación de los recursos expresivos y gráficos utilizados normalmente en el diseño: valor funcional y simbólico del color, el espacio, la tipografía, etc., así como el sistema de representación más adecuado a la propuesta y formas de componer de la manera más comprensible. El aspecto creativo y la originalidad en el planteamiento del diseño. Se valorarán así mismo la memoria justificativa de las propuestas mediante la consideración de la ergonomía, composición, sostenibilidad, recursos gráficos, etc.

Puntuación total: 4 puntos. 1 Pregunta (Se plantea con dos opciones a contestar una)

## **Deducciones**

Se aplicará lo recogido en el documento *Criterios de corrección generales PAU curso 2024/25*, así como lo dispuesto en el anexo V del documento *Tratamiento del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo*.

	<b>Prueba de Acceso a la Universidad</b> <b>Castilla y León</b>	<b>DISEÑO</b>	<b>MODELO 0</b> Nº Páginas: 2
---	--	---------------	----------------------------------

*Las partes Primera, segunda y tercera las contestarás sobre esta misma hoja de enunciado. La Cuarta parte, la resolverás sobre un DIN A3, y en ella puedes emplear los instrumentos y técnicas secas que creas oportunas.*

**PRIMERA PARTE** (2 Puntos)

**1.- El/la estudiante tendrá que desarrollar la siguiente pregunta.**

1. ¿Qué se entiende por tormenta de ideas?

**SEGUNDA PARTE** (2 Puntos)

**2.- El/la estudiante tendrá que desarrollar una de las dos opciones (2.A o 2.B.)**

**2.A.** - ¿Qué es la ergonomía? Cita dos ámbitos de aplicación en el diseño.

**2.B.** – Define el concepto de antropometría referida al diseño.

**TERCERA PARTE** (2 Puntos)

3.- El/la estudiante tendrá que desarrollar una de las dos opciones (3.A o 3.B).

3.A.- A la derecha de cada una de las siguientes letras, dibuja su mayúscula.

m

b

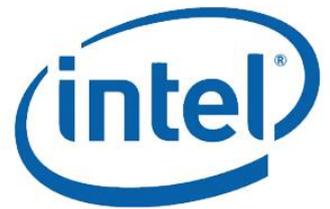
a

r

3.B.- Debajo de cada imagen, sitúa el término correspondiente: isologo, logotipo, imagotipo, isotipo.



NETFLIX



**CUARTA PARTE** (4 Puntos)

4.- El/la estudiante tendrá que desarrollar una de las dos opciones (4A o 4B).

4.A.- Sobre el papel *Basic* DIN A3, diseña de manera innovadora, un premio para un primer certamen de animación llamado ILUSCYL. Para su realización, sírvete de bocetos y croquis. El diseño definitivo lo deberás realizar por una sola cara del papel.

4.B.- Sobre el papel *Basic* DIN A3, rediseña, de manera innovadora, un caballete, para un alumno universitario. Acompáñalo de una breve memoria justificativa. Para su realización, sírvete de bocetos y croquis. El Arte Final lo deberás realizar por una sola cara del papel.