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
A. Concepto, historia y campos del diseño.	▪ El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. ▪ Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización. ▪ Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. ▪ Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales. ▪ Diseño inclusivo. ▪ La diversidad como riqueza patrimonial. ▪ Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.	• Identifica los orígenes de los principales movimientos corrientes y escuelas y teóricos relacionados con el diseño, de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación. • Reflexiona sobre el impacto del diseño en el entorno, promoviendo el diseño sostenible, inclusivo y el consumo responsable. • Usa adecuadamente la terminología y conceptos propios del diseño en todos sus ámbitos. • Reconoce propuestas creativas de forma individual y colaborativa con una visión empática, respetando la propiedad intelectual.	**1.1** Reconocer la relación entre las formas y las funciones en objetos de diseño bidimensionales o tridimensionales, percibiéndolos como productos susceptibles de transformaciones y mejoras. **1.2** 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. **2.1** 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.

	▪ Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.		**2.2** 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. **3.1** 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. **3.2** 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. **4.1** Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o
B. El diseño: configuración formal y metodología.	▪ Diseño y función. ▪ El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. ▪ Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional. ▪ Ordenación y composición modular. ▪ Dimensión semántica del diseño. ▪ Proceso y fases del diseño. La metodóloga proyectual. ▪ Procesos creativos en un proyecto de diseño. ▪ Estrategias de organización de los equipos de trabajo.	• Identifica los fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional, Estructuras formales y compositivas en diferentes ámbitos del diseño. • Utiliza la metodología proyectual básica, el diseño modular, funcional, estético, práctico y sostenible. • 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. • Entiende y usa el color en su concepto estético y simbólico, adecuándolo a las propuestas específicas del diseño. • Interpreta y analiza de forma adecuada la información gráfica, características y parámetros técnicos y estéticos del producto, para su posterior desarrollo.	
C. Diseño gráfico.			

	▪ Funciones comunicativas del diseño gráfico ▪ La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. ▪ El diseño gráfico y la composición. ▪ Procesos y técnicas de diseño gráfico. ▪ La imagen de marca: el diseño corporativo. ▪ Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. ▪ El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. ▪ La señalética y sus aplicaciones.	• Desarrolla proyectos sencillos y creativos en campos propios del diseño gráfico, como la señalética, diseño editorial, e identidad corporativa, respetando la propiedad intelectual. • Elige y usa la tipografía adecuada aplicando criterios acertados de legibilidad, estructura, espaciado y composición, reconociendo las principales familias tipográficas. • 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.	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. **4.2** 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. **4.3** Evaluar las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, analizando su adecuación al impacto de comunicación buscado. **5.1** Proyectar soluciones de diseño innovadoras en respuesta a necesidades personales o de expresión propias, a partir de ideas o productos preexistentes. **5.2** 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.
D. Diseño tridimensional.	▪ Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico. ▪ Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto. ▪ Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño. ▪ Diseño de producto y diversidad funcional. ▪ Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño.	• 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. • 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.	

	▪ El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. ▪ Diseño de espacios. Organización del espacio habitable, público o privado. Distribución de espacios y recorridos. ▪ Elementos constructivos. Principios de iluminación. Diseño de espacios interiores. ▪ Percepción psicológica del espacio. ▪ El diseño inclusivo de espacios.	• Aplica soluciones viables de habitabilidad, inclusividad, distribución y proxemia en supuestos sencillos, de diseño de interiores. • Utiliza de forma correcta las bases del diseño gráfico en función de los requerimientos específicos del Packaging. • Aplica el color y la textura de manera creativa y adecuada a los proyectos de diseño.	**6.1** 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. **6.2** 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. **6.3** 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. **6.4** Realizar colectivamente un proyecto de diseño inclusivo,

			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, así como lo dispuesto en el anexo V del documento Tratamiento del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo de la GUÍA Prueba de acceso a la Universidad del curso **2026-2027**.

	Prueba de Acceso a la Universidad **Castilla y León**	**DISEÑO**	**MODELO 0** **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.







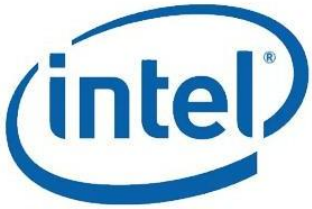


3.B.- Debajo de cada imagen, sitúa el término correspondiente: isologo, logotipo, imagotipo, isotipo.









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.