

# **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.	<ul> <li>El diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación.</li> <li>Evolución histórica del diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización.</li> </ul>	Identifica los orígenes de los principales movimientos corrientes y escuelas y teóricos relacionados con el diseño, de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación.	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.
	■ Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño.	Reflexiona sobre el impacto del diseño en el entorno, promoviendo el diseño sostenible, inclusivo y el consumo responsable.	<ul> <li>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.</li> <li>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.</li> </ul>
	<ul> <li>Diseño, ecología y sostenibilidad. El diseño en la sociedad de consumo. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.</li> </ul>	Usa adecuadamente la terminología y conceptos propios del diseño en todos sus ámbitos.	
	■ Diseño inclusivo.	Reconoce propuestas creativas de forma individual y colaborativa con una visión empática, respetando la propiedad intelectual.	
	La diversidad como riqueza patrimonial.		
	<ul> <li>Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.</li> </ul>		



Consejería de Educación

<b>B.</b> El diseño: configuración formal y metodología.	<ul> <li>Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.</li> <li>Diseño y función.</li> <li>El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura.</li> </ul>	Identifica los fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional, Estructuras formales y compositivas en	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
	<ul> <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 metodóloga proyectual.</li> <li>Procesos creativos en un proyecto de diseño.</li> <li>Estrategias de organización de los equipos de trabajo.</li> </ul>	<ul> <li>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>	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
C. Diseño gráfico.			proyectos de diseño individuales o



Consejería de Educación

Consejena de i		1	T
	<ul> <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> <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>	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
<b>D.</b> Diseño tridimensional.	<ul> <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> <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>	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.



Consejería de Educación

- 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,



Consejeria 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, 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 **2025-2026**.



# Prueba de Acceso a la Universidad

# Castilla y León

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.



7 Z

**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.