



INFORMACIÓN SOBRE LA PAU

CURSO 2024/2025

DISEÑO

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS.

La normativa que regula el currículo de la materia de Diseño del Bachillerato y sus contenidos y criterios de evaluación, donde se recogen las competencias básicas, criterios de evaluación, y saberes básicos de esta materia, así como la prueba de Bachillerato para el acceso a la Universidad, es la siguiente:

- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE del 6 de abril de 2022).
- Decreto 60/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias (BOPA del 1 de septiembre de 2022).
- Real Decreto 534/2024, de 11 de junio, por el que se regulan los requisitos de acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de Grado, las características básicas de la prueba de acceso y la normativa básica de los procedimientos de admisión.

En la reunión celebrada el martes 22 de octubre de 2024 a través de la plataforma Microsoft Teams con el profesorado de los centros que imparten la asignatura de Diseño se plantea la continuidad del tipo de prueba con respecto a cursos anteriores con matizaciones en los enunciados que permitan aclarar y definir los bloques a los que hace alusión cada pregunta.

Se informa de los cambios en la prueba que afectan a la asignatura, como la modificación en la calificación máxima de las preguntas 1 a 4. Asimismo, se modifican los apartados de las preguntas 5 y 6, pasando a tener 4 subapartados en lugar de 5.



2. ESTRUCTURA DE LA PRUEBA, CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN Y MATERIALES NECESARIOS

El examen consta de **6 preguntas**, estando las 4 primeras destinadas a evaluar la capacidad del alumnado para identificar las características fundamentales, analizar y reconocer la relación entre formas y funciones de los objetos y soluciones de diseño, y las 2 últimas a comprobar su capacidad para proyectar soluciones de diseño y realizar proyectos elementales de forma individual.

El alumnado seleccionará una combinación de preguntas según las siguientes instrucciones:

- Responderá en un pliego en blanco a **dos preguntas** de **2 puntos** a elegir **entre las preguntas 1 a 4 (máximo 4 puntos)** enfocadas al análisis de diferentes ejemplos de diseño.
- Responderá en papel de mayor gramaje (Basik) de tamaño DIN-A3 a **una pregunta** de **6 puntos** a elegir **entre las preguntas 5 y 6**, siendo ambas preguntas un supuesto teórico práctico.

La selección de preguntas deberá realizarse conforme a las instrucciones planteadas, **no siendo válido** seleccionar preguntas que sumen **más de 10 puntos**, **ni agrupaciones** de preguntas **que no coincidan con las indicadas**, lo que conlleva la anulación de alguna pregunta que se salga de las instrucciones.

La tipología de las preguntas se define de la siguiente manera:

- **Abiertas:** Preguntas que exigen construcción por parte del alumnado y que no tienen una sola respuesta correcta inequívoca. Se engloban en este tipo las producciones escritas y las composiciones plásticas.

Se muestra a continuación una tabla con la correspondencia entre las diferentes preguntas a bloques de saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas:



Número de pregunta	Bloques de saberes	Competencias específicas
1 y 2	Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño	Competencia específica 1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.
	Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología	Competencia específica 2. Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.
	Bloque C. Diseño gráfico	Competencia específica 3. Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión.
		Criterios de evaluación
		C.Ev. 1.1, y 1.2 Cr.Ev. 2.2 Cr.Ev.3.1 y 3.2
Número de pregunta	Bloques de saberes	Competencias específicas
3 y 4	Bloque A. Concepto, historia y campos del diseño Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología Bloque D. Diseño	Competencia específica 1. Identificar los fundamentos del diseño a partir del análisis crítico de diversos productos de diseño bidimensional y tridimensional, para profundizar en la comprensión tanto de la complejidad de los procesos y herramientas que intervienen, como de la dimensión simbólica y semántica de sus lenguajes.



	tridimensional	<p>Competencia específica 2.</p> <p>Reflexionar sobre los orígenes, los principios y las funciones del diseño, comparando y analizando producciones de diferentes épocas, estilos y ámbitos de aplicación, para valorar de manera crítica su impacto medioambiental, social y cultural.</p> <p>Competencia específica 3.</p> <p>Analizar de manera crítica y rigurosa distintas configuraciones formales, compositivas y estructurales presentes en el diseño de diferentes productos, identificando sus elementos plásticos, estéticos, funcionales y comunicativos, para enriquecer sus propias producciones y conformarse una opinión.</p>
		<p>Criterios de evaluación</p>
		<p>C.Ev. 1.1, y 1.2</p> <p>Cr.Ev. 2.2</p> <p>Cr.Ev.3.1 y 3.2</p>
Número de pregunta	Bloques de saberes	Competencias específicas
5	<p>Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología</p> <p>Bloque C. Diseño gráfico</p>	<p>Competencia específica 4.</p> <p>Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.</p>



		<p>Competencia específica 6.</p> <p>Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.</p>
		<p>Criterios de evaluación</p>
		<p>Cr.Ev. 4.1</p> <p>Cr.Ev. 5.1</p> <p>Cr.Ev. 6.1 y 6.2</p>
Número de pregunta	Bloques de saberes	Competencias específicas
6	<p>Bloque B. El diseño: configuración formal y metodología</p> <p>Bloque D. Diseño tridimensional</p>	<p>Competencia específica 4.</p> <p>Planificar proyectos de diseño individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas.</p> <p>Competencia específica 5.</p> <p>Desarrollar propuestas personales e imaginativas a partir de ideas o productos preexistentes, considerando la propiedad intelectual, para responder con creatividad a necesidades propias y ajenas y potenciar la autoestima y el crecimiento personal.</p> <p>Competencia específica 6.</p> <p>Crear productos de diseño, respondiendo con creatividad a necesidades concretas, incluidas las del</p>



		diseño inclusivo y las relativas a la sostenibilidad, y cuidando la corrección técnica, la coherencia y el rigor de la factura del producto, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal, académico o profesional en el campo del diseño.
		Criterios de evaluación
		Cr.Ev. 4.1 Cr.Ev. 5.1 Cr.Ev. 6.1 y 6.2

En la prueba de **Diseño** se entregará, en primer lugar, un **enunciado de examen en formato DIN-A3**, impreso en color, con las 6 preguntas por una cara y las fotografías a las que hacen referencia las preguntas 1 a 4 por la otra.

Se entregará, asimismo, un **pliego en blanco**, donde el alumnado **contestará**, a bolígrafo, a las **dos preguntas** de su elección **de entre la 1 a la 4**.

Se entregarán, además, **dos láminas** en formato **DIN-A3 de mayor gramaje (Basik)**, las cuales estarán destinadas a la **contestación de la pregunta seleccionada** de entre la **5 y 6** dedicadas al desarrollo de **proyectos de diseño**. Estas láminas se utilizarán únicamente por una de sus caras que estará marcada con el sello de la universidad, de modo que el alumnado dispone de, como máximo, dos caras A3 para plantear la solución a la pregunta seleccionada. **Solamente se corregirá lo desarrollado en las dos caras selladas**. Nada que aparezca en las caras no selladas será tenido en cuenta para su calificación. De este modo se pretende, por un lado, evitar problemas de transparencia de las técnicas y, por otro, limitar y homogeneizar la cantidad de papel disponible para la resolución del ejercicio.

En el **momento de finalizar la prueba** los y las estudiantes entregarán el pliego donde han contestado a las dos primeras preguntas y las dos hojas DIN-A3 de mayor gramaje (basik) que deberán estar **sin doblar**. El profesorado encargado del aula grapará por la esquina superior izquierda las hojas que correspondan a cada estudiante. En primer lugar, se colocará el pliego A3 del examen con la cabecera y la etiqueta que incluye el código



identificativo de cada estudiante, en segundo lugar, se dispondrán las dos hojas con el desarrollo del proyecto de diseño. **Se recogerán las dos hojas DIN-A3 de papel Basik hayan sido o no utilizadas.**

Cada estudiante **deberá llevar suficiente material individual** de dibujo y bocetaje a la prueba, siendo importante que este facilite el desarrollo de los **bocetos en blanco y negro y en color**, resaltando que **el alumnado se hace responsable de contar con sus propios materiales**. En la elección de técnicas artísticas a emplear, el alumnado debe valorar las limitaciones, condiciones del espacio y tiempo disponible para la realización prueba, especialmente en la utilización de técnicas húmeda, para lo cual será posible utilizar lapiceros y rotuladores acuarelables, pinceles con carga de agua y recipientes con tapa donde se porte el agua. El examen debe estar completamente seco en el momento de su entrega.

3. MODELO DE EXAMEN

DISEÑO

- Responda en un pliego A3 a dos preguntas de 2 puntos a elegir entre las preguntas 1 a 4 (máximo 4 puntos). Aplique en la contestación de las preguntas elegidas un análisis razonado, argumentado y ordenado con corrección gramática y ortográfica y utilizando con propiedad terminología específica de la materia.
- Responda en las caras selladas del papel de mayor gramaje (papel Basik) a una pregunta de 6 puntos a elegir entre las preguntas 5 y 6. Únicamente se calificará lo desarrollado en las dos caras selladas.
- Agrupaciones de preguntas que sumen más de 10 puntos o que no coincidan con las indicadas conllevarán la anulación de la(s) última(s) pregunta(s) seleccionada(s) y/o respondida(s)

Pregunta 1. Responder en pliego A3. (2 puntos)

Identifique el campo de diseño al que pertenece el packaging de la imagen. Identifique, analice y valore los elementos gráficos y tipográficos, las funciones comunicativas y las funciones semánticas. (Fig.1)

Pregunta 2. Responder en pliego A3. (2 puntos)

Identifique el campo de diseño al que pertenece el cartel de la película "Vértigo" (1958). Identifique, analice y valore los elementos gráficos y tipográficos, las funciones comunicativas y las funciones semánticas. (Fig.2)

Pregunta 3. Responder en pliego A3. (2 puntos)

Identifique el campo de diseño al que pertenece la lámpara de la imagen. Identifique, analice y valore los elementos semánticos y funcionales, los valores de fabricación y los valores ergonómicos. (Fig.3)

Pregunta 4. Responder en pliego A3. (2 puntos)

Identifique el campo de diseño al que pertenece la silla de la imagen. Identifique, analice y valore los elementos semánticos y funcionales, los valores de fabricación y los valores ergonómicos. (Fig.4)

Pregunta 5. Responder en papel basik. (6 puntos)

Diseño de un cartel para el Festival Internacional de Cine de Gijón destinado a toda la población.
Textos: FICX2024 Festival Internacional de Cine de Gijón/Xixón.

El diseño puede, si se considera oportuno, incluir un eslogan. El tamaño real sería de 50 x 70 pero su presentación se hará en un tamaño proporcional. Impresión en cuatricromía.

Fases obligatorias:

- 5A** Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño (1 punto)
- 5B** Desarrollo del diseño, mediante bocetos y aclaraciones escritas, desde las primeras ideas, pasando por posibles soluciones descartadas, hasta el resultado final (2 puntos)
- 5C** Representación gráfica a color de la solución final, incluyendo croquis a mano alzada con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados o cualquier información necesaria para su perfecta comprensión (2 puntos)
- 5D** Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, de fabricación, económicos, de sostenibilidad, etc. (1 punto)

Pregunta 6. Responder en papel basik. (6 puntos)

Diseño de una lámpara de mesa realizada en cartón.

Se podrá decidir el tamaño y la tipología de lámpara, así como el color o el tipo de cartón, pero deberá iluminar y ser estable estando apoyada sobre la superficie de una mesa. No es necesario que esté fabricada al 100% en cartón, pero este ha de ser el material predominante.

Fases obligatorias:

- 6A** Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño (1 punto)
- 6B** Desarrollo del diseño, mediante bocetos y aclaraciones escritas, desde las primeras ideas, pasando por posibles soluciones descartadas, hasta el resultado final (2 puntos)
- 6C** Representación gráfica a color de la solución final, incluyendo croquis a mano alzada con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados o cualquier información necesaria para su perfecta comprensión (2 puntos)
- 6D** Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, de fabricación, económicos, de sostenibilidad, etc. (1 punto)



Fig.1



Fig.3

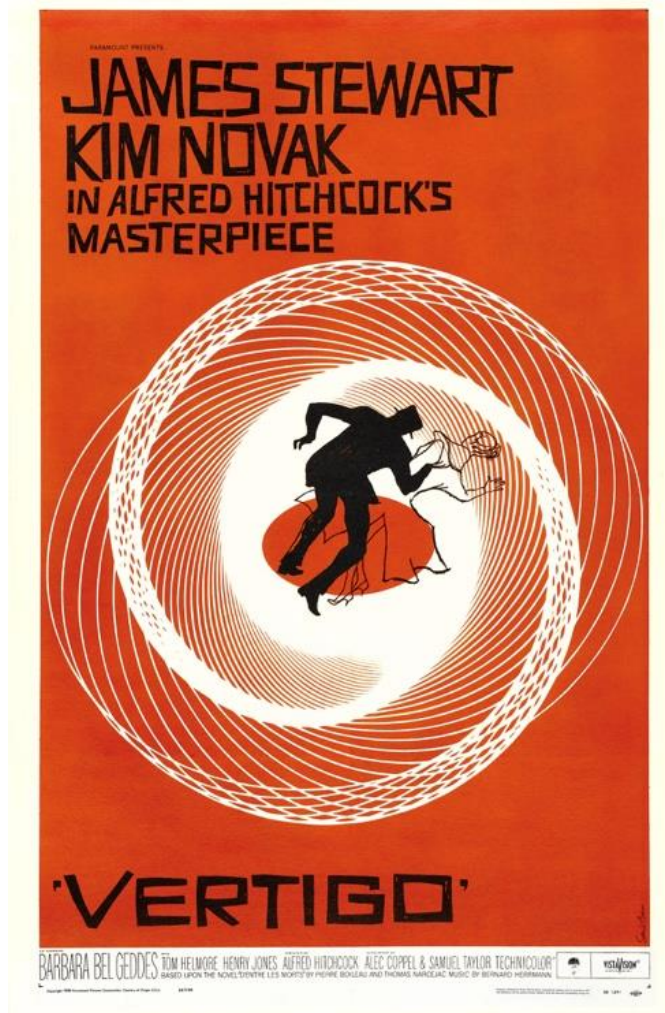


Fig.2



Fig.4



4. MODELO DE EXAMEN RESUELTO Y CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECIÓN

Pregunta 1 Identifique el campo de diseño al que pertenece el packaging de la imagen. Identifique, analice y valore los elementos gráficos y tipográficos, las funciones comunicativas y las funciones semánticas **(2 puntos)**

El packaging de la imagen pertenece al campo del diseño industrial, consistente en crear un objeto para su producción por medios industriales, en este caso un envase para helado. Y al campo del diseño gráfico en lo que se refiere a la solución visual con un objetivo comunicativo.

Los envases están divididos por una línea en la mitad del envase que separa dos zonas de colores diferentes que generan contrastes sucesivos entre las paletas seleccionadas para cada sabor, estando formadas por tres colores en cada uno de ellos. Son colores muy variados, sin que se pueda identificar la marca con uno en concreto. Algunos de los colores se relacionan con el sabor que contienen, pero no todos, entendiéndose que se atiende más al impacto que generan las masas de color y sus contrastes que a una función identificativa del contenido del envase. Dentro de la división en dos zonas de color que tienen todos los envases, se sitúa siempre el más oscuro y/o saturado en la parte inferior creando peso visual en esta zona. Se produce así en el nombre de la marca, que contrasta sobre la masa de color superior, una sensación de flotar sobre la línea media que separa ambas masas de color. Al ser la tapa del mismo color que el nombre de la marca, esta sensación de elevar este texto se enfatiza.

La fuente empleada es de caja baja y palo seco, muy geométrica (en concreto, futura), que da una imagen minimalista y moderna al producto. Aparece tanto en negrita como en normal.

En la parte superior de la línea, destaca el texto “denada”, entendiéndose como nombre de la marca de helados. En la parte inferior de la línea, se lee en todos los envases la misma información: destaca la práctica ausencia de azúcar y, debajo, el sabor del helado que contiene. El nombre “denada” parece responder a un hipotético agradecimiento por fabricar un producto con tan poco azúcar.

Se trata de un diseño singular y llamativo para este tipo de productos, que suelen tener envases de colores menos llamativos e imágenes del propio helado que contienen, entendiéndose como estrategia de diferenciación en un tipo de artículo con una gran variedad disponible en el mercado.

(Identificación opcional: Identidad corporativa *Denada*, Jo Cutri Studio).

Crterios específicos de corrección

Bloques: A, B y C

Competencias específicas: C.E. 1, C.E. 2 y C.E. 3

Criterios de evaluación: C.Ev. 1.1, y 1.2; Cr.Ev. 2.2; Cr.Ev.3.1 y 3.2

Para obtener la máxima calificación **(2 puntos)** la respuesta debe incluir:

Definición del campo del diseño

Identificación, análisis y valoración de elementos gráficos y tipográficos

Identificación, análisis y valoración de funciones comunicativas

Identificación, análisis y valoración de funciones semánticas



Pregunta 2 Identifique el campo de diseño al que pertenece el cartel de la película “Vértigo” (1958). Identifique, analice y valore los elementos gráficos y tipográficos, las funciones comunicativas y las funciones semánticas **(2 puntos)**

El cartel de la imagen pertenece al campo del diseño gráfico en lo que se refiere a la solución visual con un objetivo comunicativo.

El elemento principal son las líneas curvas que forman una malla en forma de espiral hacia el centro de la imagen, lo que produce una sensación de profundidad y una atención inmediata hacia el centro de la composición, que es el punto de fuga del vórtice.

Sobre ese punto se encuentran dos figuras humanas, una formada por el contorno, con forma de mujer, y otra silueta con forma de hombre. Se sitúan de forma oblicua con respecto al eje vertical y con diferentes orientaciones, representando a los personajes protagonistas, y dando sensación de inestabilidad y caída. Los tres colores empleados, rojo, blanco y negro, generan un gran contraste entre sí, creando impacto en el espectador. Son colores empleados juntos habitualmente en señales que requieren atención, por ejemplo, de tráfico, lo que señala una intención de generar una visibilidad máxima, de atraer la mirada.

El rojo del fondo resulta muy impactante, y la espiral en blanco destaca sobre él, enmarcando además un círculo rojo en el centro que atrae la mirada hacia este punto de la composición. La silueta negra destaca sobre el contorno de la figura que parece estar en un plano más alejado, ya que resulta menos visible al cambiar el interior de esta, siendo transparente a la espiral.

Los textos, en negro, se sitúan en la parte superior e inferior de la imagen y justificados a la izquierda, haciendo que leamos la imagen en forma de triángulo, del texto superior, al centro y al texto inferior. Los pesos visuales producidos por el texto a la izquierda de la imagen se compensan con la inclinación hacia la derecha de las figuras del centro de la espiral.

La conjunción de todos los elementos refleja perfectamente la sensación de vértigo que el nombre de la película indica y que el espectador entiende fácilmente, siendo un trabajo de una gran fuerza conceptual.

(Identificación opcional autor: Saul Bass).

Criterios específicos de corrección

Bloques: A, B y C

Competencias específicas: C.E. 1, C.E. 2 y C.E. 3

Criterios de evaluación: C.Ev. 1.1, y 1.2; Cr.Ev. 2.2; Cr.Ev.3.1 y 3.2

Para obtener la máxima calificación **(2 puntos)** la respuesta debe incluir:

Definición del campo del diseño

Identificación, análisis y valoración de elementos gráficos y tipográficos

Identificación, análisis y valoración de funciones comunicativas

Identificación, análisis y valoración de funciones semánticas



Pregunta 3 Identifique el campo de diseño al que pertenece la lámpara de la imagen. Identifique, analice y valore los elementos semánticos y funcionales, los valores de fabricación y los valores ergonómicos **(2 puntos)**

La lámpara de la imagen pertenece al campo del diseño de producto, consistente en crear un objeto de consumo enfocado al mercado.

Es una lámpara desplegable con forma de caracol o concha marina que emite luz de ambiente.

En su configuración de la lámpara domina la geometría y para su fabricación parece que se ha utilizado el plegado y la técnica del origami, como se observa en la imagen. En unos pocos pasos se despliega e igualmente se pliega recuperando la forma original, ocupando muy poco espacio y siendo fácil su transporte y almacenaje. La sencillez de montaje, en su paso de las 2 dimensiones a las 3 dimensiones, es otro de los valores del diseño. La forma de caracola a partir de espirales aporta un valor poético y escultórico al producto y crea zonas de luz y sombra dentro del propio diseño.

La versatilidad está presente en la lámpara a través de su posibilidad de ser dispuesta sobre un suelo o superficie o bien convertirse en una lámpara colgante al poder colgarla del techo. Su diseño original, moderno y atractivo para crear una luz de ambiente en una sala o dormitorio lleva a pensar que el destinatario pueden ser personas jóvenes interesadas en el diseño.

Está hecha con un material claro, traslúcido, que parece papel (visualmente parece papel, pero es plástico reciclado). Esto hace a la lámpara ligera, lo cual permite su fácil transporte y manipulación. La falta de peso y aristas de material rígido la convierten en un objeto poco peligroso para, por ejemplo, un dormitorio infantil.

(Identificación opcional: Lámpara Mendori, serie In-Ei de Issey Miyake para Artemide, 2012).

Criterios específicos de corrección

Bloques: A, B y D

Competencias específicas: C.E. 1, C.E. 2 y C.E. 3

Criterios de evaluación: C.Ev. 1.1, y 1.2; Cr.Ev. 2.2; Cr.Ev.3.1 y 3.2

Para obtener la máxima calificación **(2 puntos)** la respuesta debe incluir:

Definición del campo del diseño

Identificación, análisis y valoración de elementos semánticos y funcionales

Identificación, análisis y valoración de valores de fabricación

Identificación, análisis y valoración de valores ergonómicos

Pregunta 4 Identifique el campo de diseño al que pertenece la silla de la imagen. Identifique, analice y valore los elementos semánticos y funcionales, los valores de fabricación y los valores ergonómicos **(2 puntos)**

La silla de la imagen pertenece al campo del diseño de producto, consistente en crear un objeto de consumo enfocado al mercado.

Es una silla similar a las tradicionales de terraza de cafetería y bar, pero con un diseño más moderno y estético. Es apilable, lo que la hace más versátil y facilita su



almacenaje. El acabado pulido, que refleja lo que la rodea, la hace integrarse en todo tipo de ambientes, sin perder una cierta imagen futurista.

Está fabricada en aluminio, lo que, por un lado, permite su uso tanto en interior como en exterior y, por otro, la hace ligera para poder moverla con facilidad. Las patas y brazos están formados por piezas de tubo de aluminio con un acabado pulido, mientras que el asiento y respaldo son otras dos piezas de aluminio fundido que se unen a patas y brazos a través de tornillos.

Los huecos de los que dispone permiten la evacuación del agua y potencian la imagen ligera de la silla. Pese a tener un aspecto frío, sus formas redondeadas y orgánicas sugieren confort y los brazos permiten tener una postura más cómoda.

(Identificación opcional: Silla Toledo, diseñada por Jorge Pensi en 1986, se considera uno de los iconos del diseño español contemporáneo).

Criterios específicos de corrección

Bloques: A, B y D

Competencias específicas: C.E. 1, C.E. 2 y C.E. 3

Criterios de evaluación: C.Ev. 1.1, y 1.2; Cr.Ev. 2.2; Cr.Ev. 3.1 y 3.2

Para obtener la máxima calificación **(2 puntos)** la respuesta debe incluir:

Definición del campo del diseño

Identificación, análisis y valoración de elementos semánticos y funcionales

Identificación, análisis y valoración de valores de fabricación

Identificación, análisis y valoración de valores ergonómicos

Pregunta 5 Diseño de un cartel para el Festival Internacional de Cine de Gijón destinado a toda la población.

(6 puntos).

Criterios específicos de corrección

Bloques B y C

Competencias específicas: C.E. 4, C.E. 5 y C.E. 6

Criterios de evaluación: Cr.Ev. 4.1; Cr.Ev. 5.1 y Cr.Ev. 6.1 y 6.2

Para obtener la máxima calificación **(6 puntos)** la respuesta debe resolver correctamente:

Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño (1 punto)

Desarrollo del diseño, mediante bocetos y aclaraciones escritas, desde las primeras ideas, pasando por posibles soluciones descartadas, hasta el resultado final (2 puntos)

Representación gráfica a color de la solución final, incluyendo croquis a mano alzada con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados o cualquier información necesaria para su perfecta comprensión (2 puntos)



Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, de fabricación, económicos, de sostenibilidad, etc. (1 punto)

Pregunta 6 Diseño de una lámpara de mesa realizada en cartón. Se podrá decidir el tamaño y la tipología de lámpara, así como el color o el tipo de cartón, pero deberá iluminar y ser estable estando apoyada sobre la superficie de una mesa. No es necesario que esté fabricada al 100% en cartón, pero este ha de ser el material predominante. **(6 puntos)**.

Criterios específicos de corrección

Bloques B y D

Competencias específicas: C.E. 4, C.E. 5 y C.E. 6

Criterios de evaluación: Cr.Ev. 4.1; Cr.Ev. 5.1 y Cr.Ev. 6.1 y 6.2

Para obtener la máxima calificación (6 puntos) la respuesta debe resolver correctamente:

Análisis del problema y descripción de las consideraciones previas para afrontar el diseño (1 punto)

Desarrollo del diseño, mediante bocetos y aclaraciones escritas, desde las primeras ideas, pasando por posibles soluciones descartadas, hasta el resultado final (2 puntos)

Representación gráfica a color de la solución final, incluyendo croquis a mano alzada con anotaciones sobre detalles técnicos, materiales, cotas, acabados o cualquier información necesaria para su perfecta comprensión (2 puntos)

Argumentación sobre ventajas y valores comunicativos, funcionales, estéticos, de fabricación, económicos, de sostenibilidad, etc. (1 punto)