

**UNED** asiss

**UNED**

asiss

University Application Service for

**International Students in  
Spain**

**UNED**

**GUÍA DE ESTUDIO DE LA ASIGNATURA  
DISEÑO**

PRUEBA DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

**CURSO 2022-23**

Coordinadora

Inés Monteiro Arias

PRUEBAS DE EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A  
LA UNIVERSIDAD

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente documento describe el contenido, características y diseño de la prueba de competencia específica de la asignatura *Diseño*, que forma parte del conjunto de las Pruebas de Competencias Específicas (PCE) diseñadas por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED).

Para su elaboración se ha tenido en cuenta la siguiente normativa:

- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato (BOE Núm. 3, 3 de enero de 2015).
- Orden ECD/1361/2015, de 3 de julio, por la que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, y se regula su implantación, así como la evaluación continua y determinados aspectos organizativos de las etapas (Núm. 163, 9 de julio de 2015).
- Corrección de errores de la Orden ECD/1361/2015, de 3 de julio, por la que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato para el ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, y se regula su implantación, así como la evaluación continua y determinados aspectos organizativos de las etapas (BOE Núm. 173, 21 de julio de 2015).
- Real Decreto 310/2016, de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato (BOE Núm. 183, 30/07/2016).
- Orden PCM/63/2023, de 25 de enero, por la que se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad, y las fechas máximas de realización y de resolución de los procedimientos de revisión de las calificaciones obtenidas, en el curso 2022-2023.
- Resolución de 13 de febrero de 2023, de la Subsecretaría, por la que se publica la Resolución de 8 de febrero de 2023, conjunta de la Secretaría de Estado de Educación y la Secretaría General de Universidades, por la que se establecen las adaptaciones de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad a las necesidades y situación de los centros españoles situados en el exterior del territorio nacional, los programas educativos en el exterior, los programas internacionales, el alumnado procedente de sistemas educativos extranjeros y las enseñanzas a distancia, en el curso 2022-2023.

## 2. CONTENIDOS

El programa de la asignatura se estructura en cinco bloques. De cara a abordar la Prueba de Competencia Específica se recomienda incidir en los siguientes aspectos:

### **BLOQUE I**

Evolución histórica y ámbitos del diseño:

Arts and Crafts, Art Nouveau, Werkbund, De Stijl, Constructivismo y Bauhaus. También pueden aparecer preguntas sobre la nueva Tipografía y el Estilo Internacional.

### **BLOQUE II**

Elementos de configuración formal: elementos básicos del lenguaje visual y de análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

### **BLOQUE III**

Teoría y metodología del diseño: procesos de un proyecto de diseño y su metodología, los materiales, técnicas y procedimientos que lo componen.

### **BLOQUE IV**

Diseño gráfico: ámbitos de aplicación del diseño gráfico, especialmente del diseño tipográfico y publicitario. La edición y la señalización son estándares necesarios, lo mismo que el conocimiento de las principales familias tipográficas y las nociones que las rigen.

### **BLOQUE V**

Diseño del producto y del espacio: diseño industrial simple y diseño de interiores: el diseño de objetos, del producto (nociones básicas de materiales, color y sistemas de fabricación). Conocimientos elementales del diseño de interiores y de la psicología del espacio.

### 3. ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

Los estándares de aprendizaje evaluables establecidos para cada bloque son los siguientes:

#### **BLOQUE I**

##### **Evolución histórica y ámbitos del diseño. 15%**

- Conoce y describe las características fundamentales de las principales corrientes y escuelas de la historia del diseño.
- Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.
- Analiza imágenes de productos de diseño y de obras de arte, explicando razonadamente las principales semejanzas y diferencias entre estos dos ámbitos utilizando con propiedad la terminología específica de la materia.
- Comprende, valora y explica con argumentos la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

#### **BLOQUE II**

##### **Elementos de configuración formal. 20%**

- Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
- Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
- Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.
- Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.
- Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

### **BLOQUE III**

#### **Teoría y metodología del diseño. 20%**

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
- Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
- Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
- Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

### **BLOQUE IV**

#### **Diseño gráfico. 20%**

- Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.
- Identifica las principales familias tipográficas y reconoce las nociones elementales de legibilidad, estructura, espaciado y composición.
- Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
- Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
- Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

### **BLOQUE V**

#### **Diseño del producto y del espacio. 25%**

- Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
- Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

- Propone soluciones viables de habitabilidad, distribución y circulación en el espacio en supuestos sencillos de diseño de interiores.
- Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.

**El bloque 1 será evaluado en el primer ejercicio de tipo teórico.**

**Los bloques 2 a 5 serán evaluados a partir de un único ejercicio práctico dado el tiempo de ejecución del examen, con una serie de subapartados (bocetos, memoria explicativa y presentación final del diseño).**

## 4. EVALUACIÓN: CARACTERÍSTICAS Y DISEÑO DE LA PRUEBA

### CARACTERÍSTICAS Y ESTRUCTURA DE LA PRUEBA

El examen tiene una duración de 90 minutos y se compone de 2 bloques o preguntas. Se mantendrá la optatividad por bloques, por lo que se ofrecerán **dos propuestas de pregunta a elegir una** tanto en la pregunta teórica como en el ejercicio práctico. La primera pregunta es de carácter abierto y teórico, consistiendo en una cuestión sobre el temario incluido en el bloque 1: la evolución histórica y ámbitos del diseño. La respuesta tendrá un espacio limitado a una cara de folio.

La segunda pregunta o bloque consiste en un ejercicio práctico y en él se planteará la elaboración de un proyecto de diseño relacionada con el temario de los bloques 2, 3, 4 y 5.

La primera pregunta pondera 1,5 puntos sobre 10, mientras el segundo ejercicio se valorará con un máximo de 8,5 sobre 10. De estos 8,5 puntos, 2,5 puntos se asigna a la valoración los bocetos y el proceso creativo, 2 puntos a la valoración de la memoria explicativa, mientras el diseño final presentado a color se puntuará con un máximo de 4 puntos.

### CRITERIOS GENERALES

#### DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

En la primera pregunta, de carácter teórico (que pondera 1,5 puntos sobre 10), se valorará la adquisición de los conocimientos teóricos de la asignatura, demostrando una capacidad para situar en el tiempo las distintas escuelas y tendencias de la historia del diseño, sus características principales y miembros más destacados. Es importante mantener la claridad y el orden en la exposición del contenido, que deber ser presentado mediante una redacción correcta y bien estructurada.

En el segundo ejercicio los/las estudiantes deben demostrar la asimilación de los principios teóricos y las herramientas de trabajo de las diversas áreas del Diseño que se estudian en esta asignatura (diseño gráfico, diseño tridimensional e industrial).

El ejercicio práctico está pensado para que el/la alumno/a demuestre el dominio conjunto de cuestiones teóricas y prácticas implícitas en el proceso de ejecución de los proyectos, razón por la cual se ha cargado el peso de la puntuación global del examen sobre este segundo ejercicio.

Se valorará la calidad técnica del proceso de diseño, la habilidad en el trazado del dibujo, la originalidad del mismo, la adecuación a la función propuesta y la capacidad para captar la idea que se quiere transmitir. Otros aspectos importantes son la presentación del ejercicio y la explicación o memoria de la propuesta de diseño planteada.

### **INSTRUCCIONES PARA EL DESARROLLO DE LA PRUEBA**

El tiempo de ejecución del examen es de 90 minutos.

Material permitido en la prueba: todo tipo de útiles de dibujo, incluyendo material de soporte (papel en formato A4 que se estime adecuado para los bocetos gráficos o diseño final, siempre y cuando sea apto para pasar por el escáner –evitar papel satinado y excesivamente grueso) y material para el trazado del diseño y aplicación del color e: lápices, rotuladores, ceras, grafito, guaches o temperas, acuarelas, pinceles y todos los elementos adicionales necesarios para el uso de estos materiales. Escuadra, cartabón y regla. Se permite el uso de papel con trama cuadrículada para soporte de fondo y cartulinas coloreadas.

No está permitido: ningún tipo de material impreso, ni revistas o fotografías. No se permite el uso de plantillas para la realización de formas.

## 5. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Libros de referencia: lamentablemente no existe un único libro que reúna todos los contenidos de la asignatura y que pueda servir de obra referencial exclusiva. A continuación se recogen algunos títulos que sirven para preparar las distintas partes de la materia de *Diseño*.

Heskett, John, *Breve historia del diseño industrial*, Serbal, 1985.

Marín, Joan M. y Torrent, Rosalía, *Breviario de diseño industrial: función, estética y gusto*, Cátedra, Madrid 2016.

Meggs, Philip B. *Historia del diseño gráfico*, Trillas, 1991.

Míguez, Álvaro Javier, *Fundamentos del diseño industrial [Recurso electrónico]* Buenos Aires, Argentina: Eudeba, 2011.

Poulin, Richard. *Fundamentos del diseño gráfico: los 26 principios que todo diseñador gráfico debe conocer*. Promopress, Barcelona, 2016.

Williams, Robin, *Diseño gráfico: principios y tipografía*, Anaya Multimedia, Madrid 2015.

## 6. COORDINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Nombre de la Coordinadora: Inés Monteiro Arias

Datos de contacto:

Email: [imonteira@geo.uned.es](mailto:imonteira@geo.uned.es)

Tel. 91 3986787

Departamento de Historia del Arte, Facultad de Geografía e Historia

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), Calle Senda del Rey, 7; Despacho 3.12; 28040 Madrid

## 7. MODELO DE EXÁMENES/PREGUNTAS

Este examen consta de **dos partes, una prueba teórica y una prueba práctica**. La/el estudiante **debe elegir una de las dos preguntas propuestas en cada una de las partes**.

**ATENCIÓN:** El tiempo de ejecución del examen es de 90 minutos.

Esta prueba consta de dos partes, una primera pregunta teórica que representa el 15% de la nota final (hasta 1,5 puntos) y un segundo ejercicio práctico que constituye el 85 % de la nota final (hasta 8,5 puntos). Debe elegir una de las dos opciones propuestas tanto en la primera pregunta como en la segunda parte del examen. La nota final resultará de sumar la calificación obtenida en cada uno de los dos apartados.

Entregue el ejercicio en las hojas debidamente ordenadas y numeradas para su corrección.

Material permitido en la prueba: todo tipo de útiles de dibujo, incluyendo material de soporte (cualquier tipo de papel en formato A4 que se estime adecuado para los bocetos gráficos o diseño final) y material para el trazado del diseño y aplicación del color: lápices, rotuladores, barras de pastel, grafito, temperas, acuarelas, pinceles y todos los elementos adicionales necesarios para el uso de estos materiales. Escuadra, cartabón y regla. Se permite el uso de papel con trama cuadrículada para soporte de fondo.

No está permitido: ningún tipo de material impreso, ni revistas o fotografías. No se permite el uso de plantillas para la realización de formas.

### **PRUEBA TEÓRICA** (1,5 puntos)

Desarrolle, en un espacio máximo de una cara de folio, una de las siguientes dos cuestiones propuestas:

- 1) Defina brevemente qué fue el *Art Nouveau* y explique con detalle cuales fueron sus fuentes de inspiración y los motivos decorativos más habituales.
- 2) El movimiento *Arts and Crafts*: origen histórico y principales características.

**PRUEBA PRÁCTICA** (8,5 puntos)**Realice uno de los dos diseños planteados\*:**

1) Diseñe un tetrabrik de zumo de tomate en todas sus caras que incluya como único texto la marca "Pomodorino" y los letreros "Zumo de tomate" y "1L".

-Ofrezca bocetos que permitan entender el proceso que lleva a la elección del diseño final, tanto del tipo de letra como de los motivos y los colores que compondrán el diseño del brik. Podrá hacerse alusión al texto adicional por medio de líneas (2,5 puntos).

- Acompañe el ejercicio de una breve memoria en la que se explique las razones del diseño elegido y las fases que han conducido al resultado obtenido (2 puntos).

-Diseño final: se ofrecerá una vista tridimensional del brik, que podrá presentarse en técnica libre, y deberá tener un tamaño real, de 10x6x17 (4 puntos).

2) Diseñe el logotipo para una productora de Cine llamada "Lumière Producciones". El ejercicio se resolverá teniendo en cuenta las siguientes indicaciones: Se podrán emplear todas las letras que componen el nombre de la empresa o solo algunas de ellas. El diseño del logotipo deberá transmitir visualmente el carácter de la empresa.

-Plantee al menos dos opciones de diseño mediante bocetos, que deben ser un simple esbozo, empleando lápiz, bolígrafo o rotulador (2, 5 pts.).

-La resolución del ejercicio deberá ir acompañada de una breve memoria en la que se explique el motivo del diseño elegido y las fases que han conducido al resultado obtenido (2 puntos).

-Diseño final en escala de grises en tamaño Din A4 (4 puntos).

\* Se valorarán los siguientes aspectos: la calidad técnica del proceso de diseño, la originalidad del mismo, la adecuación a la función propuesta y la presentación del ejercicio.