DIRECTRICES Y ORIENTACIONES GENERALES PARA LA PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBA DE ADMISIÓN

Curso: 2025-26 Asignatura: DISEÑO

1º Comentarios acerca del programa del segundo curso del Bachillerato, en relación con la Prueba de Acceso y Admisión a la Universidad.

Atendiendo a la cuarta instrucción del Anexo II de las instrucciones de la Comisión Coordinadora Interuniversitaria sobre la organización y funcionamiento de las Ponencias de Bachillerato, cada año académico, las Ponencias prepararán unas directrices y orientaciones generales para las diferentes asignaturas del segundo curso de Bachillerato. Estas directrices y orientaciones deben respetar la autonomía pedagógica que la normativa vigente otorga a los centros y alinearse con lo estipulado en el Real Decreto 534/2024, de 11 de junio, que regula 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, el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, y la Orden de 30 de mayo de 2023, de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, que desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Desde Crue-Asuntos Estudiantiles, se ha trabajado en la elaboración de la propuesta de las orientaciones de las materias que conforman las Pruebas de Acceso a la Universidad (PAU), así como las materias que configuran la Admisión a los grados universitarios. El resultado final se sustenta en la aplicación de criterios técnicos y objetivos realizados por especialistas.

CONTENIDOS.

El Real Decreto 534/2024, de 11 de junio, establece que las pruebas se basarán en los contenidos del segundo curso de Bachillerato, según lo publicado en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el cual el Ministerio de Educación y Formación Profesional define la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. Estos contenidos, o saberes básicos, se desarrollan específicamente para Andalucía en la Orden de 30 de mayo de 2023, de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, quedando como sigue:

1.1. CONCEPTO, HISTORIA Y CAMPOS DEL DISEÑO.

- El Diseño, sus clasificaciones y campos de aplicación. Diseño gráfico: editorial, tipográfico, publicitario, identidad corporativa, señalética. Diseño industrial: de producto, embalajes o packaging, mobiliario, moda, textil. Diseño ambiental: interiorismo, escaparatismo, escenografía.

- Evolución histórica del Diseño. Concepto y teorías del diseño. Artesanía e industrialización: objeto artesanal, artístico e industrial, diferencias.

- Tendencias, periodos y principales escuelas y figuras más representativas en el campo del diseño. La presencia de la mujer en el ámbito del diseño. Las mujeres de la Bauhaus: Otti Berger, Anni Albers, Marianne Brandt, Alma Buscher, Lilly Reich, Charlotte Perriand, Greta Grossman, Florence Knoll, Gae Aulenti y Andrée Putman. Jacqueline S. Casey, Margaret Calvert, Aino Aalto, Ray Kaiser Eames y Victoria Rushton, entre otras.

Revolución industrial y Arts&Crafts. Orientalismo y Movimiento Estético. Art Nouveau y Secesión. Deutcher Werkbund. Vanguardias, Neoplasticismo, Constructivismo, Futurismo, Surrealismo. Bauhaus. Art Deco, Stiling.

El Funcionalismo, Estilo Internacional. Organicismo. Diseño Escandinavo. Escuelas de Posguerra. Pop, HiTech, Deconstructivismo, Mínimal. Diseño Radical, Posmodernismo, Memphis. Últimas tendencias: accesibilidad, diseño friendly, neobiomorfismo. Diseño español. Diseño en Andalucía.

- Diseño, ecología y sostenibilidad. Procedencia de los materiales. Procesos de producción y distribución sostenibles.
- El Diseño en la sociedad de consumo. La obsolescencia programada. Pertinencia del diseño. Aportaciones del ecodiseño a la solución de los retos socioambientales.
- Diseño centrado en el usuario y diseño inclusivo.
- La diversidad como riqueza patrimonial.
- Aportación de las culturas no occidentales al canon del diseño universal. La apropiación cultural.
- Fundamentos de la propiedad intelectual. La protección de la creatividad. Patentes y marcas.

1.2. EL DISEÑO: CONFIGURACIÓN FORMAL Y METODOLOGÍA

- Diseño y función.
- El lenguaje visual. Elementos básicos: punto, línea, plano, color, forma y textura. Teoría de la percepción. Leyes de la Gestalt.
- Sintaxis de la imagen bidimensional y tridimensional: Estructura y composición. Proporción, proporción áurea, escala. Peso visual, equilibrio, centro de interés, recorrido visual, líneas de fuerza, ritmo.
- Ordenación y composición modular. Módulo, submódulo, redes, teselas, formas moduladas, módulos pararregulares, movimientos en el plano, patrones de repetición. Aplicaciones a telas, suelos, paredes. Historia. DISE.2.B.5. Dimensión semántica del diseño. Signo, Símbolo. El color. Propiedades. Valor simbólico y psicológico o social. Color e impresión.
- Proceso y fases del diseño. Brief, establecimiento de objetivos, planificación, documentación, creatividad, bocetos, croquis, arte final, memoria. La metodología proyectual.

- Procesos creativos en un proyecto de diseño.

- Estrategias de organización de los equipos de trabajo.

1.3. DISEÑO GRÁFICO

- Funciones comunicativas del diseño gráfico.

- La tipografía, principales familias, legibilidad, propiedades y usos en el diseño. Programas de creación de tipografías.

- El diseño gráfico y la composición.

- El diseño gráfico con y sin retícula. Procesos y técnicas de diseño gráfico. Organización de la información.

- La imagen de marca: el diseño corporativo. Historia. Programas de dibujo vectorial.

- Diseño editorial. La maquetación y composición de páginas. Términos básicos. Tipos de impresos. Impresión

- Diseño digital: diseño interactivo, diseño en movimiento y otras aplicaciones digitales.

- El diseño publicitario. Proyectos de comunicación gráfica. El cartel. Historia.

1.4. DISEÑO TRIDIMENSIONAL.

- Diseño de producto. Tipologías de objetos en el diseño volumétrico: de uso individual, público o profesional.

- Sistemas de representación y estructuras compositivas aplicados al diseño de producto: diédrico, axonométrico y cónico.

- Antropometría, ergonomía y biónica aplicadas al diseño.

- Diseño de producto y diversidad funcional. Diseño flexible, creación de opciones.

- Materiales, texturas y colores. Sistemas de producción y su repercusión en el diseño. Historia y evolución de los materiales. Sostenibilidad, reciclaje, reutilización.

- El packaging: del diseño gráfico al diseño del contenedor del producto tridimensional. Iniciación a su desarrollo y técnicas de producción. Iniciación a los troqueles, desarrollos y acotación.

2º Estructura de la prueba que se planteará para la asignatura.

La prueba de Diseño para la PAU constará de una sola opción con dos tareas: A y B. La tarea A planteará un caso práctico relativo a un supuesto gráfico, o bien relativo al diseño objetual o industrial. La tarea B planteará dos preguntas relacionadas con los conceptos propios de la asignatura. El modelo de examen puede consultarse en este mismo documento. El alumnado deberá realizar ambas tareas para optar a la máxima nota.

3º Instrucciones sobre el desarrollo de la prueba. Materiales permitidos en la prueba.

3.1 De carácter general.

La prueba se realizará en aulas adecuadas al tipo de ejercicios. Para ello, se contará con mesas adecuadas y la posibilidad de acceder a piletas con agua corriente.

El tiempo disponible para la realización de la opción elegida será de 1 hora y 30 minutos (noventa minutos).

3.2 Materiales permitidos en la prueba.

El alumnado podrá utilizar cuantos materiales estime oportunos, tanto en el orden instrumental como gráfico plástico. Entre los que puede aportar, se le sugiere los siguientes:

- Soporte (papel en formato A4 adecuado para cualquier tipo de bocetos gráficos o realización del resultado final).
- Diversos tipos de papeles: Tipo Basic, Cansón, opaco de 85 gr., vegetal, acetato, papeles de colores, papel pinocho, papel charol, de periódico, etc.
- Ilustraciones y fotografías para recortar imágenes de textos. Láminas de corcho, de plástico de colores transparentes y opacos. Cartón de embalar, cartón pluma. Y otros soportes planos en formato A4.
- Lápices 6B, 3B, 2B, HB, H, 2H, lápices de colores, sacapuntas, afilaminas, gomas de borrar (blandas y duras), rollos de cinta adhesiva, cinta de enmascarar, barras de pastel, ceras de colores, grafito, guaches o temperas, acuarelas, pinceles, trapos, esponja natural, pocillos, recipientes para agua.
- Tintas, pulverizadores, estilógrafos, rotuladores de diámetros diferentes (en negro o de diferentes colores).
- Escuadra, cartabón, plantillas de curvas, compás, escalímetro o regla graduada.
- Cortadores, cuchillas, tijeras, pegamento rápido de contacto, pegamento en barra o cola blanca.
- Tramas transferibles de línea, puntos, letras, etc.
- Se podrán emplear palillos o palitos, alambre, alicates, papel de calco y distintos tipos de tejidos y clases de texturas.
- El uso de revistas de todo tipo, para ser utilizadas a modo de collage. La selección de los materiales a utilizar en el proceso de diseño aportados por cada uno de los alumnos se colocará en la mesa de trabajo a fin de evitar la presencia de “modelos” hallados fortuitamente entre los materiales utilizados, como muebles, logotipos, anuncios o carteles que aparezcan, por ejemplo, en las revistas, folletos o periódicos. Por ello no se admitirán materiales que puedan contener aspectos teórico-prácticos. Tampoco se podrán

utilizar medios informáticos mientras no se regule el uso de estos.

4º Criterios generales de corrección.

La redacción de los criterios específicos de corrección y las puntuaciones dependerán de la tarea propuesta. Se atenderá a la evaluación de aspectos generales como:

Para la TAREA A:

- **Creatividad e innovación del diseño (máximo 3 puntos)**:

  1. Proyección de un diseño creativo, innovador y mejorado respecto al modelo presentado (criterios de evaluación y competencias específicas 1.1; 5.1 y 6.1): **3 puntos.**

- **Adecuación, funcionalidad, inclusividad y sostenibilidad de la propuesta (máximo 2 puntos)**:

  1. Valoración de la coherencia y adecuación del diseño propuesto al enunciado del ejercicio (criterios de evaluación y competencias específicas 5.2 y aspecto "a" de los criterios generales): **1 punto.**
  2. Finalidad funcional y valoración del grado de adaptación en el ámbito del diseño inclusivo y sostenible (criterios de evaluación y competencias específicas 3.1 y 6.3): **1 punto.**

- **Capacidad resolutiva, presentación, selección y aplicación adecuada de los recursos técnicos (máximo 3 puntos)**:

  1. Capacidad resolutiva y comparativa por medio de bocetos (criterios de evaluación y competencias específicas 2): **1 punto.**
  2. Valoración de la presentación del ejercicio (criterios de evaluación y competencias específicas 6.2): **0,5 puntos.**
  3. Selección adecuada y coherente de los recursos técnicos (criterios de evaluación y competencias específicas 6.2): **0,5 puntos.**
  4. Rigor en la aplicación de las técnicas de ejecución (criterios de evaluación y competencias específicas 6.2): **1 punto.**

- **Capacidad argumentativa y reflexiva del proceso metodológico (Memoria) (máximo 1,5 puntos)**:

  1. Capacidad de exposición de los métodos y los procesos utilizados en el desarrollo del diseño, justificación y argumentación en la selección del diseño y la técnica utilizada (criterios de evaluación y competencias específicas 3.1 y 4.1): **0,5 puntos.**
  2. Coherencia, corrección gramatical, léxica y ortográfica (Aspecto "b" de los criterios generales): **1 punto.** No obstante, la aplicación de estos parámetros podrá flexibilizarse en el caso del alumnado con necesidad específica de apoyo.

Para la TAREA B:

Identificación de conceptos y características fundamentales del Diseño, movimientos principales, conocimiento del lenguaje e identificación de los saberes básicos de la materia (criterios de evaluación y competencias específicas 1.1; 1.2; 2.1; 3.1 y Saberes Básicos): **máximo 0,5 puntos.**

5º Información adicional.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

A. Concepto, historia del diseño:

BERNHARD BÜRDEK: Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili. Barcelona, 1994. CHARLOTTE & PETER FIELL: Diseño del siglo XX. Taschen, 2001. CHARLOTTE & PETER FIELL: El diseño del siglo XXI. Taschen, 2003. CHRIS PEARCE: Diseños clásicos del siglo XX. Editorial Libsa. Madrid, 1991. DORMER, Peter: El diseño desde 1945. Editorial Destino. Barcelona, 1993. MCDERMOTT, CATHERINE: Design museum, siglo XX. Lisma ediciones, 2003. TORRENT, Rosalía y MARÍN, Joan M: Historia del diseño industrial. Cátedra. Fuenlabrada, 2005.

B. La forma, sintaxis, contorno y estructura:

ARNHEIM, Rudolf: Arte y percepción visual. Alianza editorial. Madrid, 1993. ARNHEIM, Rudolf: El poder del centro. Estudio sobre la composición en las artes visuales. Alianza editorial. Madrid, 1993. CARRERAS, T.: Construcción de escalas, Carreras Soto. Sevilla, 1970. DALLEY, Terence: Ilustración y diseño, Blume, 1981. DE GRANDIS, J.: Teoría y uso del color, Catedra. Madrid, 1985. FRUTIGER, Adrian: Signos símbolos marcas señales. Gustavo Gili. México, 1995. GEOFFREY H. BAKER: Análisis de la forma. Gustavo Gili. México, 1998. GHYKA, M. C.: Estética de las proporciones en la naturaleza y en el arte, Poseidón. Barcelona, 1983. GHYKA, M. C.: El número de oro (I Los ritmos y II Los ritos), Poseidón. Buenos Aires, 1978. KANDINSKY, Vasili: Punto y línea sobre el plano. Labor. Barcelona, 1993. KUPPERS, Harald: Fundamento de la teoría de los colores, Gustavo Gili. Barcelona, 1980. KUPPERS, Harald: Atlas de los colores, Blume. Madrid, 1979. LOPEZ CHUCHURRA, O.: La estética de los elementos plásticos, Labor. Barcelona, 1975. MEYER, F. S.: Manual de ornamentación. Gustavo Gili. México, 1995. MAIER, M.: Procesos elementales de proyectación y configuración, Gustavo Gili. Barcelona, 1982. MUNARI, Bruno: Diseño y comunicación visual.

Gustavo Gili. Barcelona, 1993. MUNARI. B.: El Arte como oficio, Labor. Barcelona, 1980. MUNARI, Bruno: ¿Cómo nacen los objetos? Gustavo Gili. Barcelona, 1993. NIETO ALCAIDE, Víctor: La luz, símbolo y sistema visual. Cátedra. Madrid, 1997. PANOFSKY, Edwin: El significado en las artes visuales. Alianza editorial. Madrid, 1998. PANOFSKY, Edwin: La perspectiva como forma simbólica. Tusquets editores. Barcelona, 1999. Aires, 1979. PHILLIPS, Peter y BUNCE, Gillian: Diseños de repetición. Gustavo Gili. México, 1996. PEDOE, D.: La geometría en el arte, Gustavo Gili. Barcelona, 1982. SANZ, Juan Carlos: El libro del color. Alianza editorial. Madrid, 1993. SWANN, Alan: Bases del diseño gráfico, Gustavo Gili.1990. WICK, R.: Pedagogía de la Bauhaus, Alianza Forma, 1993. WILLIAMS, C.: Los orígenes de la forma, Gustavo Gili. Barcelona, 1984. WONG, Wucius: Fundamentos del diseño bi y tridimensional, Gustavo Gili. Barcelona, 1979. WONG, Wucius: Principios de diseño en color, Gustavo Gili, 1988.

C. Diseño industrial:

E, G.: Diseño Industrial, Alberto Corazón. Madrid, 1978. BONSIEPE, G.: Teoría y práctica del diseño industrial, Gustavo Gili. Barcelona, 1991. CAPELLA, J. y LARREA, Q.: Nuevo diseño español, Gustavo Gili. Barcelona, 1980. CAROL, M.: Cien años de diseño industrial en Cataluña, Enber (distribución Gustavo Gili S.A.). Barcelona, 1989. DORFLES G.: El diseño industrial y su estética, Labor. Barcelona, 1973. FERRE MASIP, R.: Diseño industrial por ordenador, Marcombo, 1988. HESKETT, J.: Breve historia del diseño industrial, Ed. del Serval, Barcelona, 1981. HUISMAN, D. y PATRIX, G.: La estética industrial, Ed. Oikos tau

S.A. Barcelona, 1971. LOEWY, R.: Diseño industrial, Blume. Madrid, 1980. LOBACH, B.: Diseño industrial, Gustavo Gili. Barcelona, 1981. LLOVET, J.: Ideología y metodología del diseño, Gustavo Gili. Barcelona, 1979. MAENZ, P.: Art Déco: 1920 1940, Gustavo Gili (Comunicación visual). Barcelona, 1976. MALDONADO, T.: El diseño industrial reconsiderado, Gustavo Gili. Barcelona, 1977. MAÑA, J.: El diseño industrial, Salvat (Grandes temas). Barcelona, 1973. PEARCE,C.: Diseños clásicos del siglo XX, Libsa. Madrid, 1991. PEVSNER, N.: Los orígenes de la arquitectura moderna y del diseño, Gustavo Gili. (Arquitectura y Crítica). Barcelona, 1973. READ,

H.: Arte e Industria, Ed. Infinito. Buenos Aires, 1961. RICARD, A.: Diseño, ¿Por qué?, Gustavo Gili (Comunicación visual). Barcelona. RODRIGUEZ, MORALES, Gerardo: Manual de Diseño Industrial, Gustavo Gili. Mexico D.F., 1988. SOLANAS DONOSO, J.: Diseño, arte y función. Salvat. Barcelona, 1974. SOTTSSAS, E.: El Diseño Industrial, Salvat. Barcelona, 1974. TABOADA, E. y NAPOLI, R.: El diseño industrial, Centro Editor de América Latina S.A. Buenos Aires, 1977. VV. AA.: El diseño industrial en España, Ministerio de Cultura-Ministerio de Industria y Energía. Madrid, 1998. WINGLER,

H. M.: La Bauhaus, Gustavo Gili (Biblioteca de Arquitectura). Barcelona, 1975.

D. Diseño Gráfico:

CHAVES, Norberto: la imagen corporativa, Gustavo Gili. Barcelona, 1999. COSTA, Joan: Señalética. Enciclopedia del diseño. Ceac. Barcelona, 1989. COSTA, Joan: La imagen de marca, Paidos, Barcelona, 2005. DALLEY, Terence: Ilustración y diseño, Blume, 1981. LOPEZ LORENTE, F.J.: Ilustración y diseño con ordenador. Edita Ra ma, 1992. MOLES, Abrahan y JANISZEWSKI, Luc: Grafismo funcional. Enciclopedia del diseño, Ceac. Barcelona, 1989. MÜLLER, Josef y BROCKMANN: Historia de la comunicación visual. Gustavo Gili. Barcelona, 1988. SATUÉ, Enric: El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Editorial, Colección Alianza Forma. Madrid, 1995. SATUÉ, Enric: El diseño gráfico en España, Alianza Editorial, Colección Alianza Forma.

Madrid, 1997. SWANN, Alan: Bases del diseño gráfico, Gustavo Gili.1990. VV. AA.: Signos de un siglo. Cien años de diseño gráfico en España, Ministerio de Educación y Cultura. Madrid, 2000.

6º Modelo de prueba.

El examen consta de dos tareas: A y B.

TAREA A:

En este bloque se plantea un supuesto de diseño que se debe realizar.
La distribución de puntos será la siguiente:

a. Creatividad e innovación del diseño (máximo 3 puntos):

1. Proyección de un diseño creativo, innovador y mejorado respecto al modelo presentado: **3 puntos.**

b. Adecuación, funcionalidad, inclusividad y sostenibilidad de la propuesta (máximo 2 puntos):

1. Valoración de la coherencia y adecuación del diseño propuesto al enunciado del ejercicio: **1 punto.**
2. Finalidad funcional y valoración del grado de adaptación en el ámbito del diseño inclusivo y sostenible: **1 punto.**

c. Capacidad resolutiva, presentación, selección y aplicación adecuada de los recursos técnicos (máximo 3 puntos):

1. Capacidad resolutiva y comparativa por medio de bocetos: **1 punto.**
2. Valoración de la presentación del ejercicio: **0,5 puntos.**
3. Selección adecuada y coherente de los recursos técnicos: **0,5 puntos.**
4. Rigor en la aplicación de las técnicas de ejecución: 1 **punto.**

d. Capacidad argumentativa y reflexiva del proceso metodológico (Memoria) (máximo 1,5 puntos):

1. Capacidad de exposición de los métodos y los procesos utilizados en el desarrollo del diseño, justificación y argumentación en la selección del diseño y la técnica utilizada: **0,5 puntos.**
2. Coherencia, corrección gramatical, léxica y ortográfica: **1 punto.**

Diseñe el estampado para la pantalla de la lámpara mostrada a partir de módulos geométricos y elementos formales sencillos. Técnica libre. Se presentarán tres bocetos con pruebas de color y diseño final de 18 x 24 cm. Es obligatorio realizar memoria justificativa del proceso. Las siguientes imágenes pueden usarse como referencia.

TAREA B
Preguntas teóricas
Puntuación máxima: 0,5 puntos
En este bloque se plantean 2 preguntas que se deben responder.
Cada pregunta tendrá un valor máximo de 0,25 puntos.

1. ¿Cuál es la disciplina del diseño gráfico utilizada para promocionar productos o servicios? **(0,25 puntos).**
2. ¿Quién es el diseñador de Cobi, la mascota de las olimpiadas de Barcelona de 1992? **(0,25 puntos).**

7º Criterios específicos del modelo de prueba.

Para la TAREA A:

- Creatividad e innovación del diseño (máximo 3 puntos):

1. Proyección de un diseño creativo, innovador y mejorado respecto al modelo presentado (criterios de evaluación y competencias específicas 1.1; 5.1 y 6.1): **3 puntos.**

- Adecuación, funcionalidad, inclusividad y sostenibilidad de la propuesta (máximo 2 puntos):

1. Valoración de la coherencia y adecuación del diseño propuesto al enunciado del ejercicio (criterios de evaluación y competencias específicas 5.2 y aspecto" a" de los criterios generales): **1 punto.**
2. Finalidad funcional y valoración del grado de adaptación en el ámbito del diseño inclusivo y sostenible (criterios de evaluación y competencias específicas 3.1 y 6.3): **1 punto.**

- Capacidad resolutiva, presentación, selección y aplicación adecuada de los recursos técnicos (máximo 3 puntos):

1. Capacidad resolutiva y comparativa por medio de bocetos (criterios de evaluación y competencias específicas 2): **1 punto.**
2. Valoración de la presentación del ejercicio (criterios de evaluación y competencias específicas 6.2): **0,5 puntos.**

3. Selección adecuada y coherente de los recursos técnicos (criterios de evaluación y competencias específicas 6.2): **0,5 puntos.**
4. Rigor en la aplicación de las técnicas de ejecución (criterios de evaluación y competencias específicas 6.2): **1 punto.**

- **Capacidad argumentativa y reflexiva del proceso metodológico (Memoria) (máximo 1,5 puntos)**

Para la TAREA B:

Identificación de conceptos y características fundamentales del Diseño, movimientos principales, conocimiento del lenguaje e identificación de los saberes básicos de la materia (criterios de evaluación y competencias específicas 1.1; 1.2; 2.1; 3.1 y Saberes Básicos): **máximo 0,5 puntos**