



ESCUELA SUPERIOR
DE ARTE
DE ASTURIAS

Enseñanzas artísticas superiores

Diseño

Modelos de pruebas específicas de acceso
Primera parte: comentario de texto

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2011**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Escriba con letras mayúsculas los datos que se le piden en la portada.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparan con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su nombre y apellidos en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.
- Análisis completo, crítico y razonado del texto.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

Se valorarán especialmente la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1) Análisis 40 %
- 2) Valoraciones y reflexión40 %
- 3) Claridad, síntesis y expresión 20 %

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.

DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

Paolo Deganello (arquitecto y diseñador) medita, con la crisis como excusa, sobre cuál debe ser el papel de arquitectos y diseñadores en la organización de una práctica profesional más justa, fundamentada en la defensa de nuevos valores éticos.

“Cuando lo moderno, con su tecnicismo y su productivismo, ya no consigue ir más allá del bienestar material, de la disponibilidad de utensilios que se exige cuando se abandona la indigencia –objetivo primordial sobre el que lo moderno basó su propósito de legitimación- y se pierde en formalismos y en el lujo del derroche, de la opulencia, de la arrogancia del rico, entonces ya no se genera una mejora del bienestar sino sólo un crecimiento del PIB, que concentra la riqueza en las manos de un número cada vez más reducido de personas, que se vuelven más y más ricas. Cuando la cantidad de posesiones y de privilegios supera cierto límite, ya no crea bienestar y consumo, sino sólo un exceso de producción. Esto es lo que ocurre. La sociedad del bienestar se hincha, se vuelve opulenta como la butaca Soriana, y produce, en un crescendo alucinante, obesidad e infelicidad causadas por el privilegio”.

Revista Experimenta, nº 64, pg. 71.

CUESTIONES:

- 1- Explica las consecuencias según tu opinión del excesivo tecnicismo y productivismo en la mentalidad moderna sintetizando las ideas aportadas en el texto. (Puntuación máxima: 2.5)
- 2- Actualmente tenemos muchas opciones a la hora de comprar un producto. ¿Cómo crees que afecta esto a los consumidores? Reflexiona sobre este hecho y manifiesta tu opinión al respecto. (Máximo: 2.5 puntos)
- 3- ¿Cuándo crees que un producto deja de ser necesario y su adquisición es fruto únicamente de un consumo desmedido? Razona la respuesta sintetizando las ideas aportadas en el texto. (Máximo: 2.5 puntos)
- 4- Como consumidor en una sociedad en crisis, ¿qué criterios te influyen a la hora de comprar cualquier producto o servicio? ¿por qué factores te dejas llevar en la compra? Reflexiona sobre esta cuestión. (Máximo: 2.5 puntos)

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2012**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Escriba con letras mayúsculas los datos que se le piden en la portada.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparan con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su nombre y apellidos en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.
- Análisis completo, crítico y razonado del texto.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará principalmente la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- | | |
|--|------|
| 1) Análisis | 30 % |
| 2) Valoraciones y reflexión | 20 % |
| 3) Claridad, síntesis y expresión | 20 % |
| 4) Aportación personal, basada en conceptos de diseño y estética | 30 % |

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.

DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

Vladimir Hernández Botina.

¿Por qué estudiar diseño?

El cambio de percepción del mundo influye a favor de los conceptos y metodologías de una disciplina transversal como el diseño.

En comparación con la inmensa variedad académica existente, el diseño nunca tuvo un lugar favorable en la mente de académicos, científicos y demás miembros de la comunidad educativa global. El mercado educativo fue siempre gobernado por aquellas disciplinas y ciencias que, al parecer del público, representaban un retorno de la inversión elevado y a corto plazo. Sin embargo en los últimos años, con el cambio de percepción de las empresas y entes encargados de gerenciar proyectos y gestionar estrategias y metodologías para la consecución de objetivos, el diseño ha tomado un nuevo enfoque y ha emprendido un nuevo camino, que le permite desempeñar un rol de gestión y de ente coordinador en importantes e innovadoras iniciativas educativas, económicas, tecnológicas, en materia de salud y otro sinnúmero de actividades. Al parecer, por fin el diseño ha dejado de pertenecer al mundo de lo estético y lo «bonito». Al menos eso está sucediendo en la mente de los visionarios, economistas, estrategas y gerentes, que han entendido la dirección que tomarán las cosas a partir del rompimiento de la unidireccionalidad comunicativa (empresa-usuario, ciudadano-gobierno, institución educativa-estudiante, científico-diseñador, etc.) imperante en el mundo por mucho tiempo.

El camino recorrido

La falta de claridad sobre el campo de acción del diseño y el antiguo paradigma delimitador y creador de barreras entre disciplinas, fueron siempre el punto débil de los programas de diseño, que luchaban constantemente por diferenciarse de las artes pero siempre cuidándose de no convertirse en programas netamente ligados a conceptos técnicos o tecnológicos. Pertenecer a un «limbo» transdisciplinar en un mundo de oportunidades cerradas y destinadas a perfiles concretos, se convirtió en el dolor de cabeza de muchos de los que buscábamos la oportunidad de hacer, mediante el diseño, aportes para la solución de problemas de diferente índole.

A pesar de los desesperados intentos de solucionar las anteriores problemáticas, las soluciones nunca fueron efectivas y el diseño continuó su camino de incompreensión en las diferentes áreas en que pretendía intervenir. Sin embargo algo sucedió: el cambio de poder en la comunicación, la formación de redes de trabajo, co-creación y colaboración basadas en nuevas tecnologías, tomaron el mundo. El hombre encontró que nunca estuvo solo, que su opinión era más fuerte que nunca y poco a poco rompió barreras y derroco viejos paradigmas; la ciencias y disciplinas encontraron abierta la oportunidad para horizontalizar sus principios, metas y conceptos, y es entonces cuando el diseño, disciplina horizontal por excelencia, fue modelo y se estableció como base en las nuevas metodologías para la solución de problemas. El diseño intentó muchas veces tomar el mundo, pero sólo cuando el mundo se sintió preparado tomó la iniciativa y caminó hacia el diseño.

Hoy en día los diseñadores somos privilegiados, somos centro de interesantes conversaciones, las ciencias nos rodean y observan nuestras metodologías proyectuales y de prototipado. Hay quienes nos comparan con científicos, nos llaman visionarios, gestores de proyectos; se crean nuevas ciencias en nuestro entorno, ya no diseñamos únicamente objetos y mensajes visuales,

ahora somos forjadores de métodos, investigaciones, servicios, productos y experiencias. El mundo de la innovación se maravilla de los resultados logrados a través del diseño y se crean conceptos con palabras llamativas como design thinking, user experience, responsive design, etc; todas ellas destinadas al empoderamiento de los conceptos y conocimientos de los que el diseño siempre tuvo claridad, pero que ninguno de los que pasamos a través de él veíamos.

¿Por qué estudiar diseño?

Porque es una disciplina en construcción; porque sus bases formadas por el resultado de la co-creación de conceptos con otros campos le permiten intervenir en cuantas disciplinas pretenda crear el hombre; porque entiende que su misión se centra en el hombre y que sus soluciones deben estar dirigidas pensando en cada una de las particularidades que este posee. Porque se adapta, se apodera e influye en cualquier corriente sin importar su naturaleza; porque es una disciplina que promete, que aporta, que participa, que gestiona, que gerencia y sobre todo que soluciona; porque es una disciplina de valientes, de pensadores, de matemáticos, de filósofos y de analfabetos, de personas que son consientes de la importancia de aprender, desaprender, evaluar, corregir y retomar. Hoy sabemos que el camino del diseño no es claro, pero tenemos claro que el camino es el diseño.

Publicado en ForoAlfa.org, 23/05/2012

CUESTIONES: (Puntuación máxima por cuestión: 2.5)

- 1- ¿Por qué estudiar diseño?
- 2- ¿Qué quiere decir que “el camino del diseño no es claro, pero tenemos claro que el camino es el diseño”?
- 3- ¿Cómo harías posible que el diseño forme parte de otras disciplinas?
- 4- ¿Crees que el diseño es una disciplina horizontal? ¿Por qué?

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2013**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Escriba con letras mayúsculas los datos que se le piden en la portada.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparan con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su nombre y apellidos en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará principalmente la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- | | |
|--|------|
| 1) Análisis | 30 % |
| 2) Valoraciones y reflexión | 20 % |
| 3) Claridad, síntesis y expresión | 20 % |
| 4) Aportación personal, basada en conceptos de diseño y estética | 30 % |

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

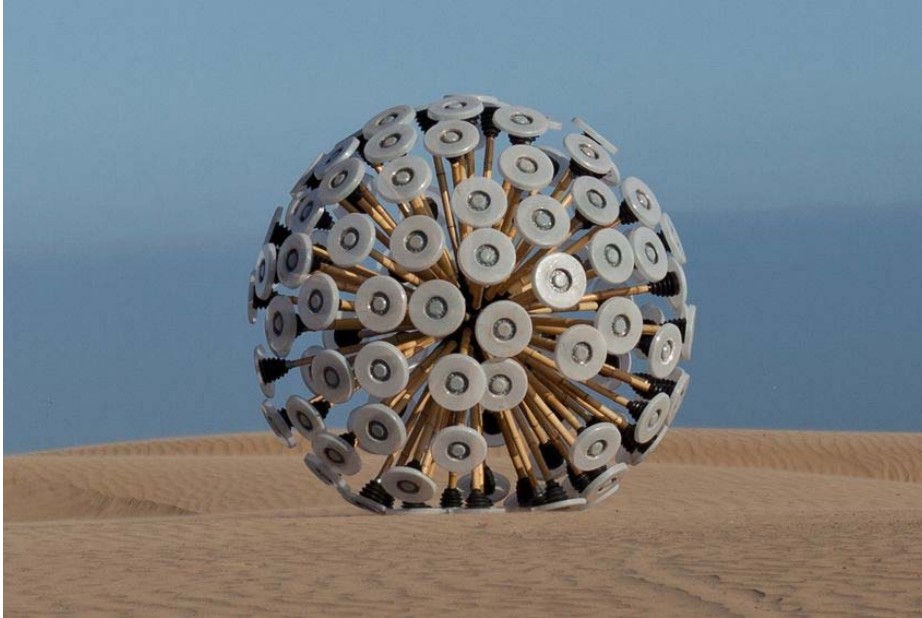
SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.

DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

The Mine Kafon



Nos gusta pensar en el diseño como algo esencialmente útil, y aunque las actuales lógicas de producción y consumo a menudo ponen en duda esta noble misión, de vez en cuando descubrimos fantásticos proyectos como el de “The Mine Kafon”.

Massoud Hassani nació en Afganistán en 1984. Huyó con tan solo 14 años y tras vivir en Pakistán y Rusia se asentó en Holanda, donde recientemente se ha graduado en la Eindhoven Design Academy. Su proyecto final de carrera, un desactivador de minas, ya forma parte de la colección del MoMa, y si encuentra la financiación suficiente, tiene todos los números de convertirse en el mejor aliado para el futuro desmilitarizado de Afganistán.

The Mine Kafon se propulsa mediante el aire. De pequeño, Hassani jugaba junto a su hermano construyendo objetos que hacían rodar por los vastos desiertos de Qasaba. A veces los perdían, cuando propulsados por el viento, se adentraban en las zonas minadas.

De aquel juego, surgió la idea de “The Mine Kafon”, una esfera de casi dos metros de diámetro y 70 kilos de peso, construida con docenas de cañas de bambú que rueda propulsada por el viento, detonando las minas enterradas al pasar. Durante su trayectoria, es capaz de absorber el impacto de unas cuantas minas, perdiendo algunos brazos, que pueden ser fácilmente reemplazados para retomar de nuevo su tarea. Dentro de cada esfera se encuentra un GPS que tiene la función de localizar fácilmente cada artilugio.

Hassani ha estimado su coste en unos 40 dólares, muy por debajo de los 1200 dólares que puede llegar a costar actualmente desactivar un área parecida. Por ahora, Hassani ha costeado personalmente la financiación de los primeros prototipos y está buscando colaboración a través de la plataforma Kickstarter, para hacer realidad un diseño que salvará vidas.

Revista On. Enero 2013.

CUESTIONES (Puntuación máxima por cuestión: 2.5; argumentación: 2; expresión: 0,5)

- 1- ¿Por qué “nos gusta pensar en el diseño como algo esencialmente útil” ?
- 2- ¿Consideras que la inspiración está relacionada con experiencias personales?
- 3- ¿Por qué piensas que este producto tan económico tiene problemas de financiación?
- 4- ¿Qué destacarías de este producto?

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2014**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Escriba con letras mayúsculas los datos que se le piden en la portada.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparan con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su nombre y apellidos en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará principalmente la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- | | |
|---|------|
| 1) Análisis y reflexión..... | 50 % |
| 2) Claridad, síntesis y expresión | 20 % |
| 3) Aportación personal, basada en conceptos de diseño | 30 % |

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.

DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

Diseñar para el cambio social

Raquel Pelta. Enero de 2012.
Monográfica.org. Revista temática de Diseño.

En la sociedad de la información

Los años 1990 se cerraron con el *First Things First Manifesto 2000*, que dio lugar a un interesante debate sobre la factibilidad de las propuestas contenidas en él. Fueran o no viables, lo cierto es que dicho manifiesto entrañó una postura de compromiso que subrayaba el poder y la responsabilidad de la profesión: «Los diseñadores gráficos tienen una posición privilegiada dentro de la cultura contemporánea, al tratar con el arte, el comercio y la ciencia y el medio impreso, en la pantalla o en la esfera pública. Es un papel que requiere responsabilidad», afirmaron sus firmantes.

Desde entonces, el diseño se ha politizado aunque no en el sentido de adscribirse a una ideología establecida e institucionalizada. Con esa politización ha aparecido un activismo de amplio espectro que tuvo uno de sus puntos culminantes en el año 2003, durante la movilización contra la Guerra de Irak, y que hoy pervive en torno a los movimientos de indignación y protesta surgidos en numerosos países a lo largo de 2011 o en la lucha contra el cambio climático, por mencionar dos de las grandes causas que acaparan la atención de los diseñadores en estos momentos.

El diseñador es, para muchos, un agente fundamental en la nueva Sociedad de la información y el conocimiento. Así lo pone de relieve Manuel Castells cuando afirma que: «la arquitectura y el diseño podrían convertirse en mecanismos esenciales de innovación cultural y autonomía intelectual en la sociedad informacional a través de dos importantes vías. La nueva arquitectura construye los palacios de los nuevos amos, con lo que expone su deformidad oculta tras la abstracción del espacio de los flujos; o se arraiga en los lugares y, de este modo, en la cultura y en la gente. En ambos casos, bajo formas diferentes, la arquitectura y el diseño pueden estar cavando las trincheras de la resistencia para la conservación del significado en la generación del conocimiento. O, lo que es lo mismo, para la reconciliación de la cultura y la tecnología».

El reconocimiento del papel significativo del diseño en la era de la información ha supuesto, también, para algunos miembros de la comunidad del diseño, la necesidad de asumir las responsabilidades que de ello se derivan y la búsqueda de nuevas perspectivas en las que el compromiso social esté presente.

Este es el caso, por ejemplo, de John Thackara para quien muchas de las situaciones problemáticas que se plantean en nuestro mundo son el resultado de malas soluciones de diseño: «El ochenta por ciento del impacto medioambiental de los productos, servicios e infraestructuras que nos rodean se determina en la etapa de diseño. Las decisiones de diseño forman los procesos que hay tras los productos que usamos, los materiales y la energía requeridos para hacerlos, los modos en los que los manejamos diariamente, y lo que les sucede cuando no los necesitamos más».

Unidos a la cultura industrial

Como opinaba Rick Poyner a comienzos de la década de 2000, «vivimos y respiramos diseño». Nada está libre de su toque alquímico. Es omnipresente. O dicho en palabras de Richard Buchanan: «no hay ningún área de la vida contemporánea donde el diseño no sea un factor significativo a la hora de dar forma a la experiencia humana».

[...]

Diseño consciente

La discusión sobre cuáles podrían ser las vías para hacer del diseño algo más que una herramienta impulsora del consumismo permanece abierta y necesita una mayor profundidad, pero lo cierto es que, al menos en mi opinión, cada vez hay más diseñadores conscientes de sus responsabilidades como lo demuestra el hecho de que se hable más de ese diseño «socialmente útil», al que se refería Whiteley o de un «diseño consciente», en terminología de John Thackara, quien lo ha definido como un modo de trabajar apoyado en la idea de que la ética y la responsabilidad pueden informar las decisiones de diseño sin constreñir la innovación social y el desarrollo tecnológico que necesitamos llevar a cabo.

Practicar un «diseño consciente» supone ser sensible al contexto y a las relaciones e implica:

- Pensar en las consecuencias de las acciones de diseño antes de ponerlas en marcha prestando especial atención a los sistemas naturales, industriales y culturales que se encuentran en el contexto donde dichas acciones tienen lugar.
- Tomar en consideración qué material y energía están presentes en los sistemas que diseñamos.
- Dar prioridad a la entidad humana y no tratar a la gente como un simple «factor» dentro de algo mayor.
- Proporcionar valor a las personas y no personas al sistema (como en la mayoría de los casos hace el marketing actual).
- Tratar el «contenido» como algo que hacemos, no como algo que vendemos.
- Concebir el lugar, el tiempo y la diferencia cultural como valores positivos, no como obstáculos.
- Centrarse en los servicios y no en las cosas y abstenerse de inundar el mundo con artefactos carentes de sentido.

Aunque todavía nos encontramos lejos de que ese «diseño consciente» sea una práctica generalizada, desde mi punto de vista, estamos en un momento de toma de conciencia, como demuestran iniciativas recientes como la del AIGA que ha puesto en marcha *Design for Good*, cuya finalidad es animar y reconocer los proyectos de diseño socialmente comprometidos. Como ellos mismos señalan en su página web, se trata de «un movimiento para encender, acelerar y amplificar el diseño impulsado por el cambio social».

Cuestiones (Puntuación máxima por cuestión: 5 puntos)

1. Analiza la relación entre sociedad y diseño a partir de las palabras de Richard Buchanan: «no hay ningún área de la vida contemporánea donde el diseño no sea un factor significativo a la hora de dar forma a la experiencia humana». (No se trata de hacer un resumen del texto)
2. Desarrolla con un ejemplo las implicaciones que propone la autora del texto sobre el «Diseño consciente».

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2015**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Pegue en la portada la etiqueta identificativa.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparán con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su código identificativo en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará principalmente la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- | | |
|---|------|
| 1) Análisis y reflexión..... | 50 % |
| 2) Claridad, síntesis y expresión | 20 % |
| 3) Aportación personal, basada en conceptos de diseño | 30 % |

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.

DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

Ecodiseño en el marco del consumo sostenible

Joan Rieradevall i Pons. Noviembre 2011
Monográfica.org. Revista temática de Diseño

Los problemas del entorno y la sensibilización de los ciudadanos respecto a ellos obligan a incorporar estrategias de prevención ambiental.

En la actualidad el modelo de desarrollo económico está causando una elevada presión sobre el entorno social y ambiental (conflictos armados, hambre, agotamiento y degradación de los recursos naturales, pérdidas en biodiversidad, cambio climático...). Un indicador de esta situación es que todavía existen más de 2.000 millones de habitantes en el mundo que necesitan consumir más para poder sobrevivir. Esta situación puede agravarse en el futuro, si consideramos que en el 2050 la población mundial será de unos 9.000 millones de habitantes.

Actualmente, por ejemplo, un ciudadano medio europeo durante un año en el uso de productos en su hogar consume más de 5000 kWh. de energía y unos 100.000 litros de agua y genera más de 500 kilogramos de residuos. Si sumamos al uso de productos, el consumo de recursos y las emisiones así como la producción, el transporte y el tratamiento final, observaremos la magnitud real de impactos que generan los productos. Un ejemplo sería que si pretendiéramos que todos los ciudadanos del mundo consumieran lo mismo que este ciudadano medio europeo necesitaríamos ya dos planetas Tierra. Es en este marco que el cambio hacia el consumo más sostenible por parte de nuestros ciudadanos occidentales es urgente e imprescindible.

El consumo sostenible se asocia de forma directa a estilos de vida más respetuosos con el medio ambiente y de forma indirecta a un nuevo mercado más sensible a los aspectos ambientales y sociales, liderado por empresas que están trabajando en el campo de la responsabilidad social corporativa (RSC).

Consumo sostenible

El proceso hacia un consumo sostenible se entiende como la búsqueda de soluciones viables a los desequilibrios sociales y ambientales a través de un compromiso de todos los actores y desde los productores, los distribuidores, la administración, los investigadores y los consumidores para reducir los impactos globales asociados a todas las etapas del ciclo de vida de los productos. El consumo sostenible es uno de los elementos esenciales del desarrollo sostenible.

Los inversores, los productores, los trabajadores, los distribuidores, las universidades, las administraciones, los consumidores y los jóvenes como elemento clave de las generaciones futuras, todos tienen que estar más implicados en cómo mejorar el ciclo de vida de los productos, trabajando en la dirección de cómo poder satisfacer las necesidades de consumo actuales, utilizando menos materiales y energía y reduciendo las emisiones, en definitiva, cómo ser más ecoeficientes.

Aspectos claves del consumo sostenible en el mundo

Los aspectos clave hacia un consumo sostenible se describen seguidamente:

- Satisfacer las necesidades de toda la población mundial
- Fomentar un aumento de recursos de los países ricos hacia los pobres
- Actuar teniendo presente el concepto de generaciones futuras
- Considerar el impacto ambiental global de los productos y servicios desde los materiales, producción, distribución, uso y eliminación final
- Minimizar y prevenir los impactos asociados al ciclo de vida de los productos

Barreras y oportunidades de los ciudadanos y ciudadanas frente al consumo sostenible

Este proceso hacia el consumo sostenible es lento y todavía no se está implantando de forma generalizada ni en nuestro país, ni en otros países de la Unión Europea, ni en América. Las causas son una serie de barreras que dificultan este cambio (ver tabla 1).

Para superar estas barreras la administración, las empresas y la sociedad civil tendrán que trabajar juntas en la línea de resaltar las oportunidades que representa al ciudadano un cambio hacia el consumo sostenible.

Tabla 1. Barreras y oportunidades del consumo sostenible

Barreras al consumo sostenible	Consideración de que no tienen responsabilidad ambiental y social en el consumo
	Poca preocupación ambiental en el hogar
	Desinformación ambiental y social
	No-elección de un producto ambientalmente y socialmente correcto en la primera opción de compra
	Poca demanda información sobre ecoproductos
Oportunidades del consumo sostenible	Ahorro económico gracias a la reducción del consumo de energía y materiales en la etapa de uso y mantenimiento
	Hábitos de consumo más sostenibles, en la compra, uso y gestión final de los productos
	Mejora de calidad de vida

[...]

Ecodiseño

El ecodiseño puede definirse como las «acciones orientadas a la mejora ambiental del producto en la etapa inicial de diseño, mediante la mejora de la función, selección de materiales menos impactantes, aplicación de procesos alternativos, mejora en el transporte y en el uso, y minimización de los impactos en la etapa final de tratamiento».

Cuestiones (Puntuación máxima por cuestión: 5 puntos)

1. ¿Qué papel juega el diseño en la búsqueda del consumo sostenible? Justifica y propón ejemplos.
2. ¿Qué ideas propondrías para que el diseño cobre fuerza en la sociedad?

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2016**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Pegue en la portada la etiqueta identificativa.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparán con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su código identificativo en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará principalmente la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1) Análisis y reflexión, claridad, síntesis y expresión: 50 %
- 2) Aportación personal basada en conceptos de diseño: 50%

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

**LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.
DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.**

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

La luz futura será móvil y económica

A la tendencia creciente de obtener electricidad de otras fuentes energéticas se suma la de poder alejar las lámparas de los enchufes.

ANATXU ZABALBEASCOA Madrid, 12 Mayo 2015. ON-Diseño



La lámpara transportable Follow Me, diseñada por Inma Bermúdez para Ma

Los LED (diodo emisor de luz) se afianzan en la iluminación doméstica y urbana. Se trata de tecnología punta que hace y hará posible el ahorro. Esa vanguardia cuestiona las fuentes energéticas que alimentaban tradicionalmente la iluminación. En muchos países no hay dinero para construir una red eléctrica. Allí, la tecnología LED solar puede proporcionar luz más barata que las lámparas alimentadas por combustibles fósiles, sin peligro para la salud, la seguridad o el medioambiente y sin grandes inversiones en infraestructura.

El Banco Mundial ha hecho público que más de 1.300 millones de personas están atrapadas en “la pobreza de la luz”. Sin acceso a la electricidad, utilizan velas o lámparas de queroseno que, entre incendios y enfermedades pulmonares, matan a 1,5 millones de personas al año. La ONU, la UNESCO y empresas como Philips quieren que 2015 sea el Año Internacional de la luz (IYOL). El directivo de esta firma, Eric Rondolat, defiende que “la iluminación LED con energía solar puede transformar las comunidades rurales”. Y ha instado a los políticos a comprometerse para acabar con la pobreza de luz para 2030.

Pero la iluminación alimentada con energía solar no sólo mejorará África. En Sevilla, la empresa Solar Mems, fundada hace un lustro por jóvenes ingenieros, recibió el premio a la mejor iniciativa empresarial sostenible que concede el Ayuntamiento de esa ciudad. Eso sucedió hace un año, desde entonces, la firma especializada en sensores solares y de venta on line que dirige José Manuel Quero ha realizado 100 proyectos. A partir de la tecnología sencilla de un Heliostato (un conjunto de espejos que se mueve sobre dos ejes para seguir la trayectoria del sol) y un espejo fijo consiguen hasta 2.300 lux para iluminar grandes espacios exteriores.

A la tendencia creciente de obtener luz de otras fuentes energéticas se suma la de poder alejar las lámparas de los enchufes. Ha sido la diseñadora asentada en Valencia Inma Bermúdez -la primera española que diseñó para Ikea- la que ha lanzado una luminaria móvil que funciona sin conexión fija a la red. Bermúdez parece más una inventora que una diseñadora. Hace unos meses presentó su lámpara Follow Me con batería recargable que permite una autonomía de cinco horas a máxima potencia o 20, a mínima. La luminaria puede así emplearse dentro y fuera de una casa y por eso está provista de un asa de roble que facilita su traslado y una pantalla rígida pero oscilante que permite dirigir la luz. La produce la empresa barcelonesa Marset.

Una idea similar, más simple aún –precio más bajo, sin asa y con menos capacidad en la batería- ha sido presentada por Philips. La lamparita Hue Go recuerda a una vela y puede, además de variar la intensidad de la luz, cambiar de color. Desde la prohibición de la bombilla incandescente iniciada en 2008 por la Unión Europea hasta el florecimiento de otras fuentes energéticas, pasando por los cambios en las lámparas que la proyectan, la iluminación vive una metamorfosis que cambiará las casas y las ciudades.

Cuestiones (Puntuación máxima por cuestión: 5 puntos)

- 1) ¿Consideras que las grandes empresas eléctricas y los políticos facilitarían y apoyarían el cambio en la utilización de las nuevas fuentes de energía y en los propios consumidores? o ¿es solo una labor de los diseñadores el crear en esta línea productos atractivos para el consumidor y así facilitar el cambio?
- 2) Desarrolla y analiza el compromiso que debe adquirir un diseñador para intervenir de manera activa en el diseño sostenible, según se nos expone en el artículo de Anatxu Zabalbeascoa.

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2017**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Pegue en la portada la etiqueta identificativa.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparán con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su código identificativo en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1) Análisis y reflexión, claridad, síntesis y expresión: 50%
- 2) Aportación personal: 50%

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.

DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

EXPERIENCIA, CONOCIMIENTO, IMAGINACIÓN Y VENTA

La experiencia es una de las bases de la creatividad, pero hay personas que no utilizan bien sus experiencias. Podría incluso decirse que lo que distingue al individuo creativo es precisamente aquel que intenta corregir y mejorar en algún sentido. El profesor Carlos Alonso nos recordaba, en este sentido, cierta experiencia docente que se llevó a cabo en Inglaterra durante un tiempo: «Se fomentaron mucho los centros educativos basados exclusivamente en la creatividad y fueron un desastre pavoroso». Todo falló porque la creatividad se fundamenta en los conocimientos, y cuando faltan los conocimientos, la creatividad no puede funcionar. «Es algo que parece contradictorio y, sin embargo, es real. Alimentar el cerebro con una información amplia y abundante es imprescindible para que pueda surgir la creatividad».

Sin embargo, Sternberg nos hablaba de la «inteligencia tácita», aquella que sirve para poder desenvolverse en escenarios o entornos absolutamente desconocidos. y, además, se ha descubierto que las personas que tienen esta «inteligencia tácita» obtienen mejores resultados en los test de inteligencia académica o clásica.

La respuesta de Carlos Alonso a esta aparente contradicción es que no se trata simplemente de saber, sino de saber utilizar el saber. «Es otra cuestión clásica: cómo se conjugan creatividad, sabiduría e inteligencia. Todos conocemos a unos sujetos a los que llamamos "empollones": tienen una inteligencia alta pero una creatividad baja. En esos casos, la inteligencia no produce necesariamente creatividad».

En el arte ocurre lo mismo. Uno de los factores fundamentales es la facultad de la imaginación. Sin imaginación, nos decía Antoni Marí, no se puede hacer nada. «Es decir: ni la inteligencia ordenada ni el conocimiento especializado permiten crear nada si no existe imaginación. La imaginación es justamente la facultad que hace saltar los resortes que se asientan en esas facultades».

La imaginación es la facultad de generar imágenes a partir de la experiencia; es también la proyección del deseo y la idea más allá de la realidad. El artista, como el individuo creador, genera sus obras a partir de la imaginación.

Según el profesor Marí, no conviene confundir al creador con el individuo creativo: todos los hombres y las mujeres somos creativos. La creatividad es propia del ser humano. Es creativo por naturaleza, aunque no todos los seres humanos son creadores en sentido estricto. La vida nos obliga a ser creativos, a desenvolvernos y a procurar soluciones a los problemas comunes y cotidianos. Esa característica humana también es creatividad: conseguir hacer una cena cuando no hay demasiados ingredientes en la nevera, o solventar un problema en la impresión de documentos, o buscar una solución ingeniosa para una puerta que no cierra, o buscar el modo de ver dos programas de televisión que se emiten a la misma hora ... Esta creatividad se puede utilizar para el bien o para el mal. (Cómo conseguir, mediante argucias complejas, que despidan a un compañero de trabajo o cómo conseguir engañar al marido sin que éste se dé cuenta). La creación artística es distinta, porque sus propuestas generalmente son inconscientes y, según Marí, casi irresponsables: es la capacidad de imaginar más allá de las fronteras de la realidad.

¿Y somos más creativos ahora de lo que éramos hace doscientos años o hace un millón de años? ¿Somos paulatinamente más creativos y más inteligentes o no podemos estar seguros de esto? «Yo diría que no», afirmaba Antoni Marí. «Parece haber un grupo o una élite supercreativa que crea para los demás, y los demás se avienen o no tienen más remedio que avenirse, pero no se da espacio necesario para que la creatividad surja en lo pequeño y en lo inmediato».

Fragmento extraído del libro *El alma está en el cerebro. Radiografía de la máquina de pensar* publicado por Santillana Ediciones Generales, S.L., y cedido por su autor, Eduard Punset, para su reproducción en el número 4 de la revista *Graffica*.

Cuestiones (Puntuación máxima por cuestión: 5 puntos)

1. De acuerdo con el texto, ¿qué define al individuo creativo?
2. Desde tus vivencias ¿qué consideras creatividad? Define este concepto.

**Enseñanzas artísticas superiores
Pruebas de acceso Junio 2018**

DISEÑO

Primera parte: comentario de texto

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Pegue en la portada la etiqueta identificativa.
- No escriba en los espacios sombreados.
- Si necesita agregar papel en blanco, tales hojas se graparán con el presente cuadernillo a la entrega del examen.
- Ponga su código identificativo en las hojas en blanco que agregue al cuadernillo de examen.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN

- Lea atentamente las instrucciones para la realización de cada ejercicio y los criterios de puntuación y calificación de cada pregunta o apartado.
- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba se requerirá que la puntuación total sea igual o superior a 5 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Las preguntas guía relacionadas con el texto se calificarán independientemente según la puntuación asignada a cada una de ellas.

Se valorará principalmente la aportación personal hacia soluciones y/o propuestas en torno a la creatividad, el diseño y la estética.

También se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original.

Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis y la valoración de hechos e ideas, la capacidad de reflexión, de síntesis y de emisión de juicios, así como la claridad y precisión de la expresión escrita.

Se penalizará la deficiente ortografía, así como parafrasear (repetir expresiones literales) el texto en las respuestas, sin que sea necesaria o adecuada la cita literal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- 1) Análisis y reflexión, claridad, síntesis y expresión: 50 %
- 2) Aportación personal basada en conceptos de diseño: 50%

ESCRIBA LAS RESPUESTAS CON LETRA CLARA.

SI SE EQUIVOCA, TACHE EL ERROR CON UNA LÍNEA: ~~Esta respuesta es un ejemplo~~

**LEA CON ATENCIÓN LOS ENUNCIADOS DE LAS PREGUNTAS ANTES DE RESPONDER.
DISPONE DE DOS HORAS PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA PRIMERA PARTE DE LA PRUEBA DE ACCESO.**

Lee atentamente el siguiente texto y contesta a las cuestiones.

El arte es arte, el diseño es diseño

ZIMMERMANN, Y. (2003). *El arte es arte, el diseño es diseño*. En: CALVERA, ANNA (ed.) *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili. pp. 59-63.

A mediados del siglo XIX, y por unas razones que no son motivo de la presente reflexión, los artistas pintores, como Toulouse-Lautrec y otros, empezaron a crear carteles para vender productos de empresas. El cartel, como sustituto del lienzo del pintor, es el primer ejemplo de lo que se llamó «arte publicitario», es decir, «arte aplicado». El proceso que llevó al llamado «arte libre» (*freie Kunst*) a convertirse en arte aplicado ha sido ya descrito y explicado en diferentes publicaciones. Lo que aquí interesa señalar es que, en un momento dado, determinada actividad de los pintores dio lugar al desarrollo de unas disciplinas profesionales que más tarde se agruparon bajo el concepto genérico de diseño.

Con el transcurso del tiempo, estas disciplinas perfilaron su propia naturaleza según los requerimientos de la sociedad, del comercio y de la industria, convirtiéndose así en especialidades del diseño; en diseño gráfico, en diseño industrial, en diseño textil, etc. Cada una de ellas proyecta objetos diferentes: signos e imágenes, el diseño gráfico; objetos de usos diferentes, el diseño industrial; y tejidos de todo tipo, el diseño textil. Los objetos o productos son diferentes, pero tienen en común que son fruto del diseño y también que todos ellos son objetos utilitarios, cuya característica esencial es que sirven para conseguir algún fin concreto.

Dada la procedencia de estas disciplinas, es comprensible que la relación entre arte y diseño aflore a menudo y siga dando de qué hablar.

[...]

La cuestión relativa a arte-diseño fue muy discutida por aquellos mismos años sesenta en la legendaria Hochschule für Gestaltung de Ulm. Allí diferenciaron los dos. Se dilucidaba entonces si la pintura era la madre de todas las demás artes visuales, una postura defendida por Max Bill, el primer director de esta escuela, postura, por cierto, comprensible ya que él fue, entre otras cosas, un afamado pintor en la línea de la pintura concreta. A la postre, resulta significativo que abandonara la escuela al año de dirigirla, cuando se impulsó una postura pragmática —defendida, entre otros, por Otl Aicher— que entendía el diseño como una actividad desligada de las preocupaciones del arte y más concretamente, de la pintura. Ellos entendían el diseño como una actividad con una problemática y unos requerimientos singulares, específicos y propios, característicos de su ejercicio y de la finalidad que persigue.

[...]

Y por fin, la misma cuestión volvió a suscitarse a partir de la década de los años ochenta del siglo XX, con la entrada en sociedad del diseño. Hasta entonces el diseño vivía una existencia bastante al margen de la atención pública y el concepto diseño se utilizaba únicamente cuando se hacía referencia a una u otra de las diferentes disciplinas de esta profesión. El diseño se hizo famoso cuando aparecieron en el escenario público lo que vino a denominarse característicamente los *objetos de diseño*. Despertaron la atención general porque se diferenciaban de los objetos tradicionales a los que todo el mundo estaba acostumbrado. Muchas de estas novedades tenían formas poco habituales, eran coloridas y *modernas*. Llegaron a ser *status symbols* para mucha gente. El diseño se convirtió así en tema de conversación social. Empezaron a proliferar artículos y comentarios en la prensa y la televisión, la palabra diseño se instaló en el lenguaje cotidiano y muchas cosas

adoptaron el atributo de diseño. De pronto había diseño y diseñadores por todas partes. [...] Y, naturalmente, la crítica resaltaba el carácter artístico de estos objetos, establecía analogías con tendencias en el arte y, de este modo, ligó los conceptos arte y diseño como prácticamente sinónimos para la opinión pública.

Cuestiones (Puntuación máxima por cuestión: 5 puntos)

1. ¿Por qué el arte es arte y el diseño es diseño, de acuerdo con Zimmermann?
2. ¿En qué se asemejan y diferencian, a tu entender, el arte y el diseño?



Prueba específica de acceso a las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Junio de 2019

Escuela Superior de Arte del Principado de Asturias

Primera Parte

Aspirante

<p>espacio para la etiqueta identificativa</p>
--

Primera parte	nota	observaciones
---------------	------	---------------

Instrucciones generales

- Pegue la etiqueta identificativa en el espacio reservado de la portada
- No escriba en los espacios sombreados
- En caso de que sea necesario añadir más hojas a este cuadernillo se graparán al mismo al entregar el examen

Puntuación y calificación

- Esta parte de la prueba se calificará en términos numéricos, utilizando para ello la escala de 0 a 10 puntos con dos decimales
- Para superar esta parte de la prueba es necesario obtener al menos 5 puntos

Criterios de evaluación y calificación

Criterios de evaluación

- Se valorará la aplicación de conocimientos para el análisis, la capacidad de reflexión, de síntesis, la emisión de juicios y las aportaciones personales.
- Se valorará la redacción de un texto coherente con su adecuada estructuración y el uso de una terminología apropiada y diferente a la que figura en el texto original, así como la claridad y precisión de la expresión escrita y la corrección ortográfica. Se penalizarán los errores gramaticales, parafrasear (repetir expresiones literales del texto en el comentario), sin que sea necesaria o adecuada la cita literal y las ideas o argumentos recurrentes.

Criterios de calificación

1. Aplicación de conocimientos, capacidad de reflexión, síntesis y emisión de juicios, aportaciones personales (60%)
2. Redacción y estructura. Claridad y precisión de la expresión escrita. Uso adecuado del lenguaje (40%)

Materiales necesarios

- Bolígrafo, no se podrá usar lapicero en la realización del ejercicio

Tiempo disponible: 120 minutos

Enunciado

Analiza desde un punto de vista crítico la siguiente cita. Utiliza como punto de partida las preguntas guía. Refuerza el análisis con ejemplos que consideres representativos.

La cultura de la copia y del plagio que facilita nuestro mundo globalizado está muy extendida, y muestra la relativa importancia que nuestra sociedad da a lo auténtico y original [...]. La copia resuelve de un plumazo los problemas de la falta de creatividad, eliminando la molesta lentitud que exige la reflexión de un creador. La picaresca que la guía tan solo tiene el problema menor de bregar con la lenta justicia, si es que ésta decide actuar”.
– Manuel Álvarez Junco

Extracto de la charla “Creación vs. Plagio en Diseño” con Manuel Álvarez Junco. Jueves, 25 de octubre, 2018. Ivorypress.

Preguntas guía

¿Qué importancia crees que tiene un diseño auténtico y original frente a una copia? ¿Crees que, según la cita, la copia resuelve la falta de creatividad o consideras que no se le da valor a la labor del diseñador/a-creador/a?

Utiliza estas preguntas guía como hilo conductor de tu comentario, relacionando las ideas. No es necesario responderlas de manera individual.