

eman ta zabal zazu



Universidad del País Vasco

Euskal Herriko Unibertsitatea

sortu

ESPACIO

Galderak

FUTURE

ideas

Preguntas

URVIEHU

$E=mc^2$

DISCOVER

Ideiak

ecología

Solución

Learning

Ikasi

berrikuntza

CREATION

SOCIEDAD

Diseinua USE 2018

www.ehu.eus

literature

40% 30% 60%





Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO
EBALUAZIOA

2018eko UZTAILA

DISEINUA

EVALUACIÓN PARA EL
ACCESO A LA UNIVERSIDAD

JULIO 2018

DISEÑO

Azterketa honek bi aukera ditu. Haietako bati erantzun behar diozu.

Ez ahaztu azterketako orrialde bakoitzean kodea jartzea.

- Azterketaren iraupena: 90 minutu.
- Ezarritako galdera-ordenari zorrozki jarraituz (1 – 2 – 3) egin beharko du azterketa ikasleak.
- Ikasleak egoki iritzitako marrazketarako material guztiak erabili ahalko ditu.
- Ikasleari azterketa era garbi eta ordenatuan egiteko behar dituen paper-orri guztiak emango zaizkio.

Este examen tiene dos opciones. Debes contestar a una de ellas.

No olvides incluir el código en cada una de las hojas de examen.

- Duración del examen: 90 minutos.
- El o la estudiante deberá realizar el examen siguiendo rigurosamente el orden de las cuestiones establecidas (1 – 2 – 3).
- El o la estudiante podrá utilizar todos aquellos materiales de dibujo que considere Adecuados.
- Al estudiante se le facilitarán todas las hojas de papel que necesite para la realización clara y ordenada del examen.



A AUKERA

Jatetxe bateko sarreran jartzeko aterki-ontzi baten diseinua.

Puntu hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. puntu: Proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: funtzionalak / erabilerakoak / ergonomikoak / sozialak eta kulturalak / ekonomikoak / estetikoak / komunikatiboak / ekologikoak...
2. puntu: Ideien garapena **zirriborroen eta idatzizko iruzkinen** bitartez adierazita.
3. puntu: Koloretako **behin betiko** bat aurkeztea, idea zuzen transmititzeko beharrezkoak jotzen diren marrazki deskribatzaile guztiez lagunduta.

OPCIÓN A

Diseño de un paraguero para colocar en la entrada de un restaurante.

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

1. Cuestión: Planteamiento por escrito de los **condicionantes** que determinarán el resultado final del proyecto: Funcionales / de Uso / Ergonómicos / Sociales-Culturales / Económicos / Estéticos / Comunicativos / Ecológicos...
2. Cuestión: Desarrollo de ideas a través de **bocetos y comentarios escritos**.
3. Cuestión: Presentación de un **definitivo** en color con la ayuda de todos los dibujos descriptivos que se consideren necesarios para transmitir correctamente la idea.



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO
EBALUAZIOA

2018eko UZTAILA

DISEINUA

B AUKERA

EVALUACIÓN PARA EL
ACCESO A LA UNIVERSIDAD

JULIO 2018

DISEÑO

Mendi-ibilbide baten leku hauek seinaleztatzeko piktogramen diseinua:

- **Zailtasun ertaineko bidea**
- **Zailtasun handiko bidea**
- **Hegazti-behatokia**
- **Kanpatzea debekatuta dago**

Puntu hauei jarraituz antolatuta aurkeztu behar da ariketa:

1. puntu: Proiektuaren azken emaitza erabakiko duten **baldintzatzaileak** idatziz azaltzea: identifikazio-maila eta ulermen-maila / sinpletasuna eta argitasuna / koherentzia funtzional eta formala / era askotako erabiltzaileentzat egokitzea / testuingurura egokitzea / moldagarria izatea era askotako handitze eta murrizteei erantzuteko / urrutitik ikusteko modukoa izatea / era askotako euskarrietan erreproduzitzeko erraztasuna / berrikuntza- eta originaltasun-maila...
2. puntu: Ideien garapena **zirriborro eta idatzizko iruzkinak** erabiliz adieraztea.
3. puntu: Koloretako **behin betiko** bat aurkeztea.

OPCIÓN B

Diseño de pictogramas para señalar los siguientes lugares de una ruta de senderismo.

- **Ruta de dificultad media**
- **Ruta de dificultad alta**
- **Observatorio de aves**
- **Prohibido la acampada libre**

El ejercicio se presentará ordenadamente atendiendo a las siguientes cuestiones:

1. Cuestión: Planteamiento por escrito de los **condicionantes** que determinarán el resultado final del proyecto: Grado de Identificación-Comprensión / Simplicidad-Claridad / Coherencia funcional y formal / Adaptación a diferentes tipos de usuarios / Adecuación al contexto / Adaptabilidad a diferentes ampliaciones o reducciones / Visibilidad a distancia / Facilidad de reproducción en diferentes soportes / Grado de innovación-originalidad...
2. Cuestión: Desarrollo de ideas a través de **bocetos y comentarios escritos**.
3. Cuestión: Presentación de un **definitivo** en color.