

**INSTRUCCIONES:**

- Todas las respuestas se resolverán en el cuadernillo y deberán incluir el número de la pregunta.
- Preste especial atención a la redacción de las respuestas a las preguntas 2.4, 4.1 y 4.2, ya que se penalizará la falta de coherencia y corrección gramatical, léxica y ortográfica. Cada error grave, o tres leves, en estos aspectos restará 0,25 puntos (hasta un máximo de 1 punto en total).
- Opcionalmente, la pregunta 3.2 podrá realizarse en una hoja DIN A4 externa.

**1. Opción múltiple (2 pts.).** Conteste las 8 preguntas propuestas. Elija la respuesta que considere correcta de entre las tres respuestas propuestas.  
Cada pregunta tiene una valoración de 0,25 pts.

1.1 Tipología en la que se inscribe la siguiente marca gráfica.



- a) Imagotipo
- b) Logotipo**
- c) Isologo

1.2 ¿Cómo se denomina el sistema de color empleado de manera habitual en pantallas (monitores, TVs, tabletas, etc.)?

- a) Sistema Hexadecimal
- b) Sistema CMYK
- c) Sistema RGB**

1.3 Estilo en el que inscribe el siguiente cartel.



- a) Art Déco
- b) Art Nouveau
- c) Constructivismo**

1.4 Estilo en el que inscribe la siguiente lámpara diseñada por Louis Comfort Tiffany.



- a) Art Déco
- b) Art Nouveau**
- c) Constructivismo

1.5 Categoría tipográfica en la que se inscribe la siguiente tipografía.



- a) Sin serifas.
- b) Con serifas.**
- c) Manuscritas.

1.6 ¿Qué característica define al diseño de *De Stijl*?

- a) Uso predominante de colores pastel
- b) Composición basada en líneas verticales y horizontales**
- c) Abundancia de ornamentos

1.7 ¿Qué elemento visual es característico del diseño psicodélico?

- a) Líneas rectas y precisas
- b) Patrones geométricos repetitivos
- c) Tipografías fluidas y orgánicas**

1.8 ¿Qué material era preferido por los diseñadores del Arts and Crafts?

- a) Plástico
- b) Madera natural**
- c) Metal pulido

**2. Preguntas semiabiertas (2 pts.).** Conteste las 4 preguntas propuestas. Responda de manera concisa y breve. Cada pregunta tiene una valoración de 0,5 pts.

**2.1** País y década en las que surgió el Pop Art.

El **Pop Art** surgió en el **Reino Unido (0,25 pts)** a mediados de la **década de 1950 (0,25 pts)**, aunque alcanzó su mayor desarrollo e impacto en los **Estados Unidos durante la década de 1960. (0,25 pts)**.

**2.2** Nombre del movimiento de diseño originado en los países nórdicos durante el siglo XX, que priorizó la simplicidad, la funcionalidad y el uso de materiales naturales como la madera clara, creando productos accesibles, estéticamente limpios y adaptados a la vida cotidiana.

**Diseño escandinavo** (también conocido como **diseño nórdico**). **(0,5 pts)**,

**2.3** Describa las características fundamentales del Art Nouveau en el diseño gráfico.

**0,1 pts. por cada una de las siguientes características descritas hasta un máximo de 0,5 pts.**

Las características fundamentales del **Art Nouveau** en el diseño gráfico son:

- **Líneas curvas y ondulantes:** Inspiradas en formas naturales como tallos, flores, enredaderas y el cuerpo humano, especialmente femenino. Se conocen como "líneas látigo".
- **Motivos orgánicos y naturalistas:** Abundancia de elementos vegetales, flores, hojas, aves e insectos, integrados de manera decorativa.
- **Tipografías decorativas:** Letras estilizadas, con formas sinuosas que se integran armónicamente al conjunto visual del diseño.
- **Composición asimétrica:** Aunque equilibradas, las composiciones suelen romper la simetría clásica, guiando la mirada de manera fluida.
- **Fusión entre imagen y texto:** Los elementos gráficos y tipográficos se entrelazan en una unidad visual coherente, evitando jerarquías estrictas.
- **Paleta cromática delicada:** Uso de colores suaves, con ocasionales acentos intensos para destacar ciertas zonas.

**2.4** Defina qué es el sistema CMYK y explique su/s diferencia/s respecto al sistema RGB en el contexto del diseño gráfico.

El sistema **CMYK** (Cian, Magenta, Amarillo y Negro) es un **modelo de color sustractivo** utilizado principalmente en **impresión**. Funciona a partir de la **absorción de luz**: cada tinta absorbe (resta) ciertas longitudes de onda de la luz blanca, y lo que no se absorbe es lo que vemos como color. **(0,2 pts)**

**Diferencias con el sistema RGB:**

0,1 pts. por cada una de las siguientes características mencionadas hasta un máximo de 0,3 pts.

Característica	CMYK	RGB
Tipo de modelo	Sustractivo	Aditivo
Uso principal	Impresión (papel, packaging, etc.)	Pantallas (monitores, móviles, TV)
Colores base	Cian, Magenta, Amarillo, Negro	Rojo, Verde, Azul
Formación del negro	Por mezcla de C, M y Y (más tinta negra)	Por ausencia total de luz (0,0,0)
Formación del blanco	Por ausencia de tinta (papel blanco)	Por suma máxima de luz (255,255,255)
Gama de colores	Menor que RGB	Más amplia que CMYK

**En el contexto del diseño gráfico:**

- Se utiliza **RGB** para trabajos destinados a **pantallas digitales**.
- Se convierte a **CMYK** al preparar archivos para **impresión**, ya que las impresoras funcionan con tintas físicas.

**3. Preguntas abiertas (6 pts.).** Elija y desarrolle por completo tan solo **UNO** de los dos supuestos propuestos. La valoración de cada pregunta se especifica al final de la misma.

**3. Supuesto 1**

Un restaurante mediterráneo especializado en cocina tradicional con un toque moderno, denominado 'Mar y Sol', solicita el diseño de su marca gráfica, pudiendo ser ésta un logotipo, isotipo, imagotipo o isologo, de acuerdo al siguiente *briefing*.

**Cliente:** Mar y Sol

**Visión de la marca:** Mar y Sol es un restaurante que celebra la cocina mediterránea tradicional con un giro moderno. Ofrecemos platos frescos y sabrosos inspirados en el mar y los ingredientes locales.

**Público objetivo:** Turistas, parejas, familias y personas interesadas en gastronomía saludable.

**Personalidad de la marca:** Cálida, vibrante, fresca, acogedora.

**Materia: DISEÑO**

**Objetivo del diseño:** Evocar la frescura del mar y la calidez del sol mediterráneo en una identidad visual atractiva.

---

**3.1.** Dibuje **dos bocetos**, suficientemente diferenciados, de rápida factura y con empleo de color que ofrezcan alternativas a la resolución del supuesto planteado. (2 pts.)

Criterios generales y perfilados.

**3.2.** Seleccione, de los dos bocetos dibujados, la opción que considere más adecuada y elabore a partir de ella un boceto con mayor definición y calidad gráfica. (2,5 pts.)

Criterios generales y perfilados.

**Priman pero no excluyen:**

- **Imagotipo o isologo.**

Para comunicar tanto el nombre evocador como los valores visuales del mar y el sol de forma integrada y reconocible.

- **Tipografía humanista o sans serif orgánica.**

Limpia, legible y con formas suaves que transmitan frescura, cercanía y calidez.

- **Colores relacionados con el Mediterráneo.**

Azul marino, turquesa, amarillo dorado, blanco, terracota, verde oliva.

- **Símbolos sugeridos:**

Entre los **símbolos naturales y gastronómicos**, destacan elementos como la rama de romero o laurel, plantas aromáticas muy vinculadas a la cocina mediterránea tradicional, que evocan tanto autenticidad como frescura. También se pueden considerar la aceituna con su hoja, o la representación estilizada de una botella de aceite o un ánfora reinterpretada, elementos que remiten al aceite de oliva como base de esta gastronomía. Asimismo, frutas como el tomate, el higo o un racimo de uvas pueden añadir un toque orgánico, sabroso y estacional, reforzando la idea de cocina basada en ingredientes locales y saludables.

**En el ámbito marino**, se pueden usar símbolos como una concha o caracola, que remiten de manera inmediata al mar y a la costa sin caer en lo literal. Una red de pesca estilizada puede aludir tanto a la tradición pesquera como a los conceptos de conexión y tejido cultural. Otros elementos sugerentes serían un faro costero, que aporta un simbolismo cálido de orientación y refugio, o una simple línea de horizonte donde el mar y el sol se funden, evocando tranquilidad y belleza. También un velero, representado de forma minimalista, puede hablar de aventura, ligereza y vacaciones junto al mar.

**Desde un enfoque más abstracto o climático**, el sol puede representarse mediante líneas curvas o formas geométricas que sugieran calor, energía y vida. El viento mediterráneo puede inspirar símbolos

**Materia: DISEÑO**

basados en líneas suaves o espirales que evoquen movimiento, ligereza y naturaleza. Un símbolo dividido visualmente en dos partes (sol arriba y mar abajo) puede sintetizar el nombre del restaurante en una sola imagen icónica.

**Por último, cultural o arquitectónicamente**, puede explorarse el uso de motivos geométricos inspirados en mosaicos romanos, árabes o en los azulejos tradicionales, reinterpretados con un estilo moderno. Una ventana mediterránea, un arco morisco o una sombrilla costera pueden conectar con la vida cotidiana y la arquitectura del entorno. Incluso una mesa vista desde arriba con una composición circular podría aludir a la hospitalidad, la comida compartida y la experiencia cálida que ofrece el restaurante.

**3.3.** Mantenga el orden y la limpieza de la propuesta y adecue ésta al formato dado. (0,5 pts.)

Criterios generales y perfilados.

**4.1** Especifique y defina la tipología de marca en la que se encuadra su diseño justificando su elección. (0,5 pts).

Si bien se puede optar por diseñar un logotipo, isotipo, imagotipo o isologo, de acuerdo al briefing propuesto, la recomendación sería diseñar un **imagotipo** por los siguientes motivos:

1. **Flexibilidad:** La combinación de símbolo y texto permite a la marca utilizar solo el símbolo en ciertos contextos (como iconos de aplicaciones o perfiles de redes sociales) y el texto completo en otros (como etiquetas de productos y publicidad).

2. **Reconocimiento:** El símbolo puede convertirse en un ícono reconocible que los clientes asocien inmediatamente con la marca, mientras que el texto asegura claridad y legibilidad.

3. **Adaptabilidad:** Un imagotipo es adaptable para diferentes medios y plataformas, cumpliendo con uno de los objetivos clave del diseño de identidad gráfica para la marca 'Mar y Sol'

Por orden de adecuación:

**Imagotipo:**

- **Definición:** Un imagotipo es una combinación de un símbolo y texto, pero ambos elementos pueden funcionar por separado.
- **Adecuación:** El imagotipo es la opción más adecuada para el restaurante "Mar y Sol" porque permite combinar el **nombre verbalmente evocador** con un **símbolo visual que represente el mar y el sol**, elementos clave en su identidad. Esta combinación ofrece una **comunicación clara y emocional** con el público, transmitiendo tanto el concepto mediterráneo como la calidez y frescura que define su cocina. Además, es una **solución versátil y escalable**, ideal para su aplicación en

**Materia: DISEÑO**

múltiples formatos, desde rótulos hasta redes sociales, permitiendo que el símbolo o el nombre puedan utilizarse juntos o por separado según el contexto.

**Isologo:**

- **Definición:** Un isologo es una combinación de un símbolo y texto en una unidad inseparable.
- **Adecuación:** El isologo también es una opción válida, ya que integra nombre y símbolo en una **unidad visual compacta** que puede resultar muy eficaz en términos de **identidad visual coherente y reconocimiento inmediato**. En un entorno turístico, donde la marca debe ser memorable y visible, este formato puede funcionar muy bien. Sin embargo, al ser inseparable, **pierde flexibilidad** frente al imagotipo, especialmente en aplicaciones donde el espacio es reducido o se necesite usar solo el símbolo o el texto.

**Logotipo:**

- **Definición:** Un logotipo es una representación gráfica que consiste en solo texto.
- **Adecuación:** El logotipo, basado únicamente en el diseño del nombre “Mar y Sol”, puede resultar atractivo si se trabaja con una **tipografía personalizada y sensible al universo mediterráneo**, transmitiendo elegancia y autenticidad. Es una solución **sobria y minimalista**, que puede encajar con una marca moderna y refinada. Sin embargo, al prescindir de cualquier símbolo, **pierde fuerza expresiva y emocional**, desaprovechando el potencial gráfico del mar y el sol que podrían conectar más fácilmente con el público objetivo y reforzar la recordación visual.

**Isotipo:**

- **Definición:** Un isotipo es una marca gráfica que no incluye texto, solo un símbolo o icono.
- **Adecuación:** El isotipo, que se basa exclusivamente en un símbolo sin texto, **no es recomendable en una fase inicial de la marca**, ya que “Mar y Sol” aún no es reconocida y el símbolo por sí solo difícilmente comunicará el concepto completo del restaurante. Aunque puede ser potente a largo plazo, una marca nueva como esta necesita **reforzar el reconocimiento del nombre**, especialmente frente a un público diverso como turistas o familias que buscan referencias claras. Por tanto, el isotipo debería reservarse para fases posteriores de consolidación de marca.

**4.2.** Enumere y justifique las características principales con las que se define su diseño. (0,5 pts).

Criterios generales y perfilados.

### 3. Supuesto 2

Un restaurante mediterráneo especializado en cocina tradicional con un toque moderno, denominado 'Mar y Sol', solicita el diseño de una lámpara de mesa que complemente su propuesta gastronómica y refuerce la identidad visual del espacio de acuerdo al siguiente *briefing*. La propuesta de diseño deberá estar enmarcada en una corriente de diseño del siglo XX y deberá justificarse, tanto desde el punto de vista funcional como estético, por qué esta corriente se ha considerado la más adecuada.

---

**Cliente:** Mar y Sol

**Producto a diseñar:** Lámpara para las mesas del restaurante.

**Visión de la marca:** Mar y Sol es un restaurante que celebra la cocina mediterránea tradicional con un giro moderno. Ofrecemos platos frescos y sabrosos inspirados en el mar y los ingredientes locales.

**Personalidad de la marca:** Cálida, vibrante, fresca, acogedora.

**Público objetivo:** Turistas, parejas, familias y personas interesadas en gastronomía saludable.

**Visión del producto:** Las lámparas deben estar inspiradas en elementos naturales como olas, redes de pescadores o formas orgánicas. Se utilizarán materiales sostenibles y tecnologías LED de bajo consumo.

**Objetivo:** Crear un ambiente cálido y acogedor que realce la experiencia del cliente, utilizando iluminación como herramienta para destacar la frescura y autenticidad de los platos.

---

**3.1.** Dibuje **dos bocetos**, suficientemente diferenciados, de rápida factura y con empleo de color que ofrezcan alternativas a la resolución del supuesto planteado. (2 pts.)

**Criterios generales y perfilados.**

**3.2.** Seleccione, de los dos bocetos dibujados, la opción que considere más adecuada y elabore a partir de ella un boceto con mayor definición y calidad gráfica. (2,5 pts.)

**Criterios generales y perfilados.**

La solución que se considera más adecuada, aunque no es excluyente, consiste en desarrollar una pieza inspirada en el **diseño orgánico escandinavo**, utilizando materiales sostenibles como madera clara certificada o lino natural, y formas suaves que evoquen elementos del entorno mediterráneo, como las olas, los caparazones marinos o las redes de pesca. Estéticamente, esta corriente permite transmitir calidez, sencillez y armonía con la naturaleza, lo que refuerza la personalidad de la marca: *cálida, vibrante, fresca y acogedora*. Funcionalmente, el uso de iluminación LED cálida de bajo consumo no solo apoya los valores ecológicos del restaurante, sino que también crea un ambiente íntimo y confortable para los comensales. Esta propuesta equilibra tradición e innovación con coherencia visual, emocional y ambiental, alineándose plenamente con la visión del restaurante.

**Para otras posibles soluciones, ordenadas por adecuación, consultar la tabla de la cuestión 4.1**

**Materia: DISEÑO**

**3.3.** Mantenga el orden y la limpieza de la propuesta y adecue ésta al formato dado. (0,5 pts.)

Criterios generales y perfilados.

**4.1.** Especifique y defina la corriente en la que se encuadra su diseño justificando su elección. (0,5 pts).

Criterios generales y perfilados.

Corriente de Diseño	Adecuación y justificación al <i>briefing</i> propuesto
<b>Diseño Orgánico Escandinavo</b>	Muy Alta: Formas suaves, materiales naturales (madera clara, lino), sostenibilidad, inspiración natural, calidez visual. Ideal para crear una atmósfera acogedora y respetuosa con el entorno.
<b>Diseño sostenible y circular</b>	Muy Alta: Bajo impacto ambiental, reciclaje, materiales naturales, producción responsable. Cumple con la visión ecológica y el uso de LED de bajo consumo del <i>briefing</i> .
<b>Diseño Orgánico Estadounidense</b>	Alta: Formas esculturales, materiales innovadores (plástico moldeado, madera contrachapada), estética emocional. Añade un giro moderno a la inspiración natural.
<b>Diseño emocional</b>	Alta: Interacción afectiva con el usuario, formas empáticas, diseño centrado en la experiencia. Refuerza el ambiente cálido y la conexión con el cliente.
<b>Arts and Crafts</b>	Media-Alta: Artesanía, inspiración en la naturaleza, materiales honestos como la madera, diseño tradicional. Conecta con lo local y lo natural, aunque puede parecer menos contemporáneo.
<b>Neoartesanía / Craft Revival</b>	Media-Alta: Retorno a técnicas manuales, mezcla de tradición y diseño contemporáneo, autenticidad material. Encaja bien con el enfoque en lo natural y lo humano.
<b>Bauhaus / Funcionalismo Alemán</b>	Media: Geometría clara, función sobre forma, integración de arte y técnica, uso racional de materiales. Aporta claridad formal y eficiencia, aunque puede resultar frío.
<b>Minimalismo</b>	Media: Reducción formal, limpieza visual, simplicidad funcional, colores neutros. Puede reforzar la modernidad, pero necesita calidez añadida para no parecer distante.
<b>Art Nouveau</b>	Media: Líneas curvas, motivos florales, ornamentación orgánica. Buena conexión con lo natural, aunque menos funcional y sostenible.



Materia: **DISEÑO**

<b>Estilo Internacional / Modernismo Tardío</b>	Media-Baja: Diseño universal, sin ornamento, formas racionales y sencillas. Aporta limpieza, pero poco alineado con la identidad vibrante del restaurante.
<b>Streamline Moderne</b>	Media-Baja: Formas aerodinámicas, curvas suaves, elegancia funcional, evocación de velocidad. Estética elegante pero poco natural o sostenible.
<b>Diseño paramétrico / generativo</b>	Media-Baja: Formas complejas generadas por algoritmos, uso de software de diseño computacional. Interesante a nivel formal, pero puede alejarse de la calidez buscada.
<b>De Stijl / Neoplasticismo</b>	Baja: Colores primarios, líneas rectas, abstracción geométrica, equilibrio visual. Muy geométrico y frío para una atmósfera cálida y natural.
<b>High-Tech</b>	Baja: Materiales industriales visibles (acero, vidrio), tecnología como estética, estructuras expuestas. Tecnológico pero frío, poco acogedor.
<b>Diseño especulativo / crítico</b>	Baja: Exploración conceptual, crítica cultural o tecnológica, futuro alternativo. Poco funcional para un ambiente comercial acogedor.
<b>Pop / Radical / Memphis</b>	Muy Baja: Colores vivos, formas extravagantes, enfoque decorativo y provocador. Demasiado lúdico y disruptivo para un restaurante cálido y natural.
<b>Constructivismo Ruso</b>	Muy Baja: Geometría agresiva, funcionalismo político, estética industrial dura. Muy distante del carácter amable y orgánico del briefing.
<b>Brutalismo</b>	Muy Baja: Materiales crudos, formas masivas, estética dura y austera. Totalmente opuesto a la atmósfera cálida deseada.
<b>Revolución Industrial</b>	Muy Baja: Producción mecanizada, objetos funcionales sin foco estético, innovación técnica. Obsoleta estéticamente y sin vínculo con la sensibilidad actual.

4.2. Enumere y justifique las características principales con las que se define su diseño. (0,5 pts).  
Criterios generales y perfilados.

**Criterios generales de corrección:**

- 1. Cuestiones de ámbito teórico:** Adecuación de la resolución al planteamiento o enunciado. Precisión, claridad, y orden en la exposición. Correcto uso del lenguaje y expresión escrita. Grado de análisis y detalle en la respuesta. Nivel de razonamiento. Justificación de aspectos relacionados con el proceso. Capacidad de relación con otros referentes, obras, contextos y casos análogos.
- 2. Cuestiones de ámbito gráfico:** Adecuación de la resolución al planteamiento. Apropiado uso de los materiales. Capacidad de comunicar gráficamente las ideas. Capacidad para expresar variantes en relación a una propuesta dada. Calidad estética de la solución gráfica. Limpieza y orden.

**Criterios perfilados**

Cada enunciado muestra la puntuación máxima que se podrá obtener.

**Bloque 1 (Opción múltiple): 2 puntos máximo.**

Se estructura en 8 preguntas de opción múltiple con un valor de 0,25 puntos cada una de ellas. Se ofrecen tres posibles respuestas. Solo una respuesta es inequívocamente válida.

Se asigna a cada una de ellas un valor de 0,25 puntos si la respuesta elegida es la correcta por lo que para obtener la máxima puntuación se deberá responder correctamente a todas ellas.

**Bloque 2 (Preguntas semi-abiertas): 2 puntos máximo.**

Se estructura en 4 preguntas que deberán ser respondidas de forma concisa y breve.

Se asigna a cada una de ellas un valor de 0,5 puntos si la respuesta se resuelve correctamente.

**Bloque 3 (Preguntas abiertas): SE PLANTEAN 2 SUPUESTOS. EL ESTUDIANTE DEBERÁ SELECCIONAR UNO Y DESARROLLARLO. Máximo 6 puntos.****Cuestión 3.1 (Pregunta abierta): 2 puntos máximo.**

Se solicitan dos bocetos coloreados que podrán tener una valoración máxima de 2 puntos, teniendo en cuenta estos aspectos:

- Capacidad gráfica, formal y conceptual que ofrecen cada uno de los bocetos.
- Capacidad de ofrecer alternativas y planteamientos diferenciados a través de los bocetos.
- Adaptación de los bocetos al supuesto dado.



**Materia: DISEÑO**

**Cuestión 3.2 (Pregunta abierta): 2,5 puntos máximo.**

Se solicita definición, solución y desarrollo de uno de los bocetos con una mayor calidad gráfica. Se valoran los siguientes aspectos:

– Capacidad gráfica, formal y conceptual de la propuesta/ Manejo de los recursos plásticos. (2,5 pts).

**Cuestión 3.3. 0,5 puntos máximo.**

Limpieza, orden y adaptación, de las propuestas desarrolladas en las cuestiones 3.1 y 3.2, al formato dado. (0,5 pt).

**Cuestión 4 (Pregunta abierta). 1 punto máximo.**

Se estructura en 2 preguntas que requieren resolución breve por escrito:

3.1. Desarrollo del tema enunciado, valoración según criterio general (0,5 pt).

3.2. Desarrollo del tema enunciado, valoración según criterio general (0,5 pt).