

Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa

Primeira parte da proba específica de acceso ás Ensinanzas Artísticas Superiores convocada pola Resolución do 4 de xuño de 2020, DOG 17 de xuño.

Proba de acceso específica: Primeira parte.

Grao	Superior	
Data	13 de xullo de 2020	desde as 11 h ata 13h
<input type="checkbox"/> EASD ANTONIO FAÍLDE – Ourense	<input type="checkbox"/> EASD MESTRE MATEO - Santiago de Compostela	
<input type="checkbox"/> EASD PABLO PICASSO – A Coruña	<input type="checkbox"/> EASD RAMÓN FALCÓN- Lugo	
Alumno/a		DNI:
Cualificación		

INSTRUCCIÓN

Formato

Durante un máximo de dúas horas, a partir dun texto, imaxe e/ou material audiovisual proporcionado polo tribunal, os/as aspirantes deberán facer por escrito un comentario crítico e razoado e responder á/ás cuestión/s que o tribunal lles formule ao respecto.

Cráterios de valoración

Nesta parte da proba, o tribunal valorará:

- A comprensión dos conceptos, a utilización da linguaxe, a capacidade de análise e síntese e o nivel expresivo e expositivo amosados.
- A capacidade para desenvolver razoadamente ideas e argumentos.
- O coñecemento dos valores significativos do deseño en xeral no contexto histórico, cultural e socioeconómico.
- A identificación e valoración dos movementos artísticos e intelectuais máis representativos en relación co deseño.

Duración

120 minutos.

Materiais ou instrumentos que se poden empregar durante a proba

Bolígrafo con tinta negra ou azul.

Advertencia para o alumnado

Está prohibido usar material adicional para a realización da proba. O incumprimento desta norma será motivo de expulsión.

Cada folla levará o carimbo da EASD e a sinatura da persoa aspirante.

Concluído o escrito, a persoa aspirante numerará cada páxina sobre o total de páxinas empregadas no exercicio.



Se a ciencia é a rigorosa arte do posible, seguramente o deseño é a profunda arte do útil. O deseñador é un buscador de pebidas de utilidade nas procelosas augas da ciencia aplicada.

Este é o mito que lle gustaría crer ao deseño, mais infelizmente nunca foi certo e aínda está lonxe de selo na actualidade: o deseñador persegue o posible, cando debería estar a perseguir o útil e o relevante. Robert Oppenheimer desenvolveu a bomba atómica na súa procura do posible. Os deseñadores, buscando o posible, xeran irrelevancia cultural, inutilidade, disfuncionalidade e, por suposto, cheas incesantes de lixo: persegue algo falso e diríxense na dirección equivocada.

O deseño aínda ten que pór en práctica o potencial que auguraba ao longo do século XX como axente de cambio progresista e responsable. Se existe unha serie de prioridades subxacentes, é que os deseñadores do futuro deberían encontrar a forma de recobrar o sentido de misión radical do deseño para tratar os problemas urxentes aos que o mundo se enfrenta. A comezos do novo milenio, os problemas de pobreza, desigualdade, guerra e crise ecolóxica son máis perentorias que nunca.

Os deseñadores deberían contemplar o mundo non como un grupo amorfo e anónimo de consumidores, mais como un conxunto impresionantemente variado de individuos que tentan encontrar o seu camiño, buscar un sentido e un propósito no mundo, descubrir a dignidade, a tolerancia e unha forma de vida equilibrada. O deseño é un proceso que faculta ao deseñador para todo isto. Ao mesmo tempo, o deseño ten a capacidade de agravar os problemas dun mundo perigoso e dividido.

A entrada nun novo milenio significa para o deseñador o momento de facer balance, mirar o mundo ao redor e preguntarse: de todas as cousas que podería facer cos meus coñecementos e aptitudes, que é relevante e como podo lograr unha diferenza positiva?

Press, Michael & Cooper, Rachel: *The Design Experience. The Role of Design and Designers in the Twenty-First Century*. Ashgate Publishing, Farnham. 2007

1. Realiza por escrito un comentario crítico e razoado do texto. (5 puntos)
2. Responde ás seguintes preguntas:
 - a) Que movementos e correntes do deseño no século XX adoptaron como valores o progreso e a responsabilidade social? (1,5 puntos)
 - b) A que nos referimos ao falarmos das funcións estéticas, simbólicas e prácticas dun produto de deseño? Cita algún exemplo. (1,5 puntos)
 - c) Que necesidades concretas derivadas da actual situación de pandemia e de que xeito poden contribuír a solventar o deseño gráfico, o deseño de interiores, o deseño de moda ou o deseño de produto? (2 puntos)