Disseny

Tasques del dissenyador

Solucions · 8 exercicis

Proves d'accés a la universitat (PAU) de Catalunya. Ordenats del més recent al més antic.
Retalls dels exàmens i pautes oficials (selecat.cat / universitats.gencat.cat).

1. PAU 2023 · Setembre · Sèrie 2 · Exercici 1

Exercici 1

[2 punts]

A) Es valoraran respostes al voltant de:

- Estalviar diners i temps en el desenvolupament del producte final.
- Permeten fer i eliminar errors en la fase de desenvolupament de manera molt econòmica.
- L'objectiu és valorar el producte, aprendre d'ell i realitzar proves concloents.

B) Seran vàlides tres respostes del tipus:

- Descobriment abans de la producció en sèrie de problemes de disseny;
- Capacitat d'incorporar millores formals i funcionals;
- Detectar els canvis necessaris perquè el producte tingui més bona acceptació per part dels usuaris;
- Veure com reaccionarà el producte davant de diferents situacions, persones, canvis i usos
- Comprovar l'ergonomia del producte.

2. PAU 2023 · Juny · Sèrie 1 · Exercici 2 (Opció B)

Exercici 2

[2 punts]

OPCIÓ B

Es valoraran reflexions al voltant d'aquestes idees:

- El que pot resoldre un dissenyador:

    a - El disseny del tub llarg i la forma del mànec.

    g - El disseny de la pantalla de bona visualització.

- El que pot resoldre un enginyer:

b, c, d, e, f, g

- El que poden resoldre conjuntament:

Principalment, a i g. En general, conjuntament poden posar en comú la resta d'idees i millorar la formalització global i de tots els elements.

Aspectes ergonòmics:

Es valoraran comentaris al voltant de que l'ergonomia pretén maximitzar seguretat, eficàcia i confort, en relació als punts especificats, com:

- La forma del mànec còmode

- El pes reduït i manejable

- La bona visualització de les partícules en que no cal ajupir-se constantment

- El bon disseny de la pantalla LCD, ...

---

3. PAU 2014 · Juny · Sèrie 3 · Exercici 1

Exercici 1
(2 punts)

Es valoraran les respostes en els següents termes:

- Mentre que la maqueta és la representació d'un automòbil, el prototip és realment un automòbil. En el prototip ens hi podem asseure i conduir, però en la maqueta no.
- La maqueta pot ser a escala natural o a qualsevol altra escala. El prototip sempre és a escala natural.
- Primer es fa la maqueta, i després es realitza el prototip, on es fan totes les proves necessàries abans de fer les presèries del producte definitiu.
- En el procés de producció, la maqueta serveix per visualitzar les proporcions i a partir d'aquesta es realitzen les formes del prototip.

4. PAU 2013 · Setembre · Sèrie 1 · Exercici 1

Exercici 1 (2 punts)

La classificació seria la següent:

- disseny gràfic: Papeles pintados Aribau i Pepa paper
- disseny de l'objecte: Bagno i Barruguet
- disseny de l'espai: Fonda Gaig i Hotel Soho
- disseny del vestit o moda: Camper i Custo BCN

5. PAU 2008 · Juny · Sèrie 2 · Exercici 1

Exercici 1 (2 punts)
Es pretén que les respostes siguin de l'estil:

- **Prototip:** l'objecte a escala natural, però sense tenir totes les especificacions decidides, pel que fa a realització final. La funció del prototip és utilitzar-lo com a model per a fer proves abans de realitzar l'objecte definitivament. La utilització de prototips permet detectar deficiències de disseny i rectificar-les abans de ser construïdes en grans quantitats.

- **Redisseny**: és una cosa ja dissenyada tornada a dissenyar a fi d'actualitzar-ne l'aparença o l'adequació a certes modificacions tècniques. És important el baix cost que suposa per a la indústria per tal de adequar productes ja existents, respecte al disseny d'un producte nou de característiques similars.

6. PAU 2006 · Juny · Sèrie 1 · Exercici 1

Exercici 1: (3 punts)
Es valoraran les tres respostes, amb continguts similars a:
-Els esbossos són els dibuixos més o menys esquemàtics que hom va realitzant a mida que desenvolupa un projecte
-Els realitza qualsevol persona que s'enfronta a un procés de disseny i serveixen per materialitzar de forma ràpida les idees que ens venen a la ment. De vegades, el propi dibuix ens dóna la pista de com continuar treballant. Ens assisteixen en gairebé tot el procés de disseny ajudant-nos en la presa de decisions.
-El lloc que ocupen en el procés de disseny: en el moment que ja s'ha recollit la màxima informació i que mentalment tenim algunes idees sobre la seva materialització ja els comencem a dibuixar i poden estar presents fins al final mentre no trobem la proposta que ens sembla més escaient. Els primers esbossos serveixen per començar a definir allò que dissenyem i els darrers per definir-ne els detalls.
Cal tenir en compte que algunes respostes poden contenir informacions compartides entre elles.

7. PAU 2003 · Juny · Sèrie 2 · Exercici 1

Exercici 1. (3 punts)
Es pretén que es respongui indicant les fases de tot projecte de disseny, fent referència a l'exemple de la tenda d'acampada. Diferents autors –Munari, Bonsiepe, Löbach, Maldonado,...- aborden el tema de la metodologia amb lleus variacions sobre el nombre de fases a incloure en la realització d'un projecte. En realitat es poden donar com a vàlides totes elles, però és important que es faci referència a les següents fases de projectació, malgrat variin els seus noms o la manera d'estructurar-les. Orientativament és important anomenar:
A. ANÀLISI DEL PROBLEMA, on caldria fer constar la recollida d'informació i l' anàlisi de les dades recollides.
En aquest apartat el dissenyador ha de concretar quin tipus de tenda s'ha de projectar (definint condicionants com pes, volum, capacitat, ...) i aclarir qüestions com per exemple a què haurà d'estar destinada, si a l'alta muntanya o a la costa, si es preveu que el seu ús serà continuat (com podria ser d'un mes sencer en un mateix camping) o per anar-la muntant cada dia (per exemple fent una travessa pel Pirineu), ...
Dins de la recollida d'informació també és important l'estudi de les sol.lucions adoptades per les tendes d'acampada que han estat projectades anteriorment: materials, estructura, avantatges i inconvenients, etc...
B. SOL.LUCIONS AL PROBLEMA o fase de creació, quan el dissenyador comença a esbossar fins a arribar a una o vàries propostes, en aquest cas, de tendes d'acampada.
C. VALORACIÓ DE LES SOL.LUCIONS AL PROBLEMA o fase de validació, on es comprova que el producte resultant compleixi amb els condicionants esmentats a la primera fase, amb ajuda de prototips si és necessari. En el cas de la tenda es pot realitzar un prototip per comprovar el seu funcionament a tots els nivells.
D. REALITZACIÓ DE LA SOL.LUCIÓ DEL PROBLEMA o fase de producció industrial, on es comprova la viabilitat industrial del projecte, es realitzen els plànols i tota la informació necessària per que es pugui produir i es fa el seguiment de tots els components a la indústria.

8. PAU 2000 · Juny · Sèrie 1 · Exercici 2

Exercici 2 (2 punts)

- Qualsevol objecte destinat a ser agafat amb les mans o ser portat a la boca, pot servir per exemplificar la utilitat de la maqueta i/o el prototip en els processos projectuals, sempre que es justifiqui la decisió concreta que permet.