



NÚMERO DE IDENTIDAD

--

Estimada/o futura/o estudiante:

En primer lugar, queremos darte la bienvenida al **Istituto Europeo di Design (IED)**, la escuela internacional de diseño, moda, artes visuales y comunicación de Barcelona.

Es un placer tenerte aquí con nosotros y somos conscientes de los nervios que puedes estar sintiendo antes de realizar la prueba de acceso. Así que queremos aprovechar para desearte buena suerte.

Ten en cuenta que, si pasas la prueba, supondrá un gran paso adelante en tu carrera, ya sea en el ámbito del diseño, de la moda, de las artes visuales o de la comunicación.

Tómate el tiempo que necesites para completar cada ejercicio con calma. Confía en tus capacidades, muestra tu creatividad y aprovecha esta oportunidad para demostrar quién eres, cómo piensas y todo tu potencial.

¿Estás lista/o para dar el primer paso para entrar en el IED Barcelona?

¡Te deseamos toda la suerte del mundo!

La Dirección del IED Barcelona

RESOLUCIÓN EDU/2054/2021, de 29 de junio, por la que se establecen las bases de las pruebas específicas de acceso a las enseñanzas artísticas superiores.

Bases de las pruebas específicas de acceso a las enseñanzas superiores de diseño.

- 1. Partes y ejercicios. La prueba es común a todas las especialidades y tienen dos partes, A y B.*
- 2. La parte A tiene 3 ejercicios.*
- 3. La parte B tiene 1 ejercicio.*
- 4. Se deben superar ambas partes de la prueba.*



NÚMERO DE IDENTIDAD

Parte A | Ejercicio 1: Representación

Esta prueba tiene por objetivo evaluar tu capacidad **para analizar y representar un objeto**, tanto en sus proporciones como en su relación con el espacio.

Puedes escoger entre estas dos opciones:

- **Opción I: Representación bidimensional (2D)**
Dibuja el objeto en sistema diédrico, incluyendo plantas, alzados y secciones. Pueden aplicarse texturas.
- **Opción II: Representación tridimensional (3D)**
Representa el objeto en perspectiva axonométrica o cónica. El resultado debe mostrar coherencia espacial, iluminación y textura.

La **técnica** utilizada en la opción elegida deberá ser **seca y monocromática**.

Criterios de evaluación:

- ✓ 3 puntos | Correspondencia métrica con el modelo: uso adecuado de los códigos de representación, proporción y elementos que lo forman
- ✓ 3 puntos | Expresión sensorial con el modelo: iluminación, textura, acabado, peso, y densidad.
- ✓ 2 puntos | Representación de la presencia del objeto: con relación a un posible usuario que interactúa, con relación a la presencia del objeto en el espacio mediante sombras.
- ✓ 2 puntos | Presentación general: rotulación, encaje y organización de la lámina.

Duración	El ejercicio tiene una duración máxima de dos horas
Calificación	Este ejercicio se evaluará sobre diez puntos
Ponderación	Este ejercicio computará un tercio de la nota de la Parte A



NÚMERO DE IDENTIDAD

Parte A. Ejercicio 2: Reflexión Crítica

Esta prueba tiene por objetivo evaluar tu **capacidad de reflexión crítica ante el diseño de un objeto** y la habilidad para identificar sus aspectos formales, funcionales y comunicativos.

A partir de la fotografía de un objeto, elabora un análisis escrito de un máximo de **100 palabras (5 – 8 frases aproximadamente)** en el que comentes sus características específicas de diseño, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Formales: volumen, tamaño, color, textura, etc.
- Funcionales: ergonomía, transporte, protección, etc.
- Comunicativos: valores simbólicos, culturales, contextuales, etc.

Criterios de evaluación:

- ✓ 6 puntos | Identificación y análisis de los aspectos formales, funcionales y comunicativos del objeto.
- ✓ 4 puntos | Valoración crítica del objeto - aspectos bien resueltos y/o aspectos mejorables, contextualizados cultural, económica y socialmente.

Duración	El ejercicio tiene una duración máxima de una hora
Calificación	Este ejercicio se evaluará sobre diez puntos
Ponderación	Este ejercicio computará un tercio de la nota de la Parte A



Nombre	Alí-Babá (sofá)
Autores/participantes	Diseño: Tusquets Blanca, Oscar (1941)
	Producción: Casas MSL - Castellbisbal, Barcelona: 1989-2003
Lugar	Castellbisbal, Barcelona
Datación	1989
Dimensiones	100 x 200 x 230 cm
Material	Algodón, lana, poliuretano

Parte A. Ejercicio 3: Reinterpretación

Se proporciona un objeto de diseño perteneciente al Patrimonio Cultural de Cataluña, que puede encontrarse en el Museu del Disseny de Barcelona. A partir de este objeto, realiza una **reinterpretación del diseño original que mantenga sus características formales y ergonómicas** (es decir, que la forma resultante tenga en cuenta las necesidades físicas y de uso de las personas a las que va dirigida), pero que proponga una función diferente. Puedes modificar los materiales, los acabados y los colores para adaptarlos a la nueva propuesta.

La propuesta se desarrollará en **tres partes**:

1. Proceso de trabajo (papel DIN A4): Realiza un mínimo de 3 bocetos que muestren la evolución de tu propuesta. Ten en cuenta aspectos como la forma, la estructura, las dimensiones, los materiales, los acabados, el color y la textura. Acompaña los bocetos con breves comentarios explicativos.
2. Justificación escrita (papel DIN A4): Redacta una breve justificación de un máximo de 100 palabras (5-8 frases aproximadamente) en el que expliques las decisiones tomadas en relación con la forma, los materiales, los colores y los aspectos funcionales de tu propuesta.
3. Propuesta definitiva (papel DIN A3): Representa en técnica libre tu propuesta final. La representación deberá mostrar claramente las decisiones desarrolladas en las fases anteriores.

Criterios de evaluación:

- ✓ 2,5 puntos | Justificación del proceso de trabajo seguido.
- ✓ 2,5 puntos | Resultado final de la propuesta.
- ✓ 2,5 puntos | Capacidad de expresión gráfica.
- ✓ 2,5 puntos | Comunicación y coherencia de la idea propuesta.

Duración	El ejercicio tiene una duración máxima de dos horas
Calificación	Este ejercicio se evaluará sobre diez puntos
Ponderación	Este ejercicio computará un tercio de la nota de la Parte A



Nombre	Manthis (mesa)
Autores/participantes	Diseño: Lievore, Alberto (1948) Producción: Perobell; Sabadell, Barcelona: a partir de 1988
Lugar	Sabadell, Barcelona
Datación	1988
Dimensiones	84.5 x 50.5 x 49.5 cm
Material	Acero inoxidable

Parte B. Ejercicio 1: Análisis de texto

El objetivo de esta actividad es evaluar la **capacidad de comprensión e interpretación de un texto**, así como la **habilidad para relacionar sus contenidos**, desarrollar una **reflexión crítica y argumentada**, y **utilizar correctamente el lenguaje**.

Se deberá realizar un comentario de texto crítico de un tema de actualidad relacionado con el ámbito del diseño, cuya extensión no podrá superar las **150 palabras** (8-12 frases aproximadamente)

Criterios de evaluación:

- ✓ Saber relacionar conceptualmente los contenidos del texto.
- ✓ Saber extraer el hilo argumental y el mensaje del texto.
- ✓ La claridad en la organización y la coherencia en la exposición del discurso.
- ✓ La corrección ortográfica y sintáctica.
- ✓ Las relaciones que la persona aspirante pueda establecer con el ámbito del conocimiento.

Duración	El ejercicio tiene una duración máxima de una hora y 15 minutos
Calificación	La evaluación será Apto o No Apto
Ponderación	Este ejercicio computará el total de la parte B

Están exentas de realizar el ejercicio B aquellas personas que hayan superado las pruebas de acceso a la universidad (PAU).



NÚMERO DE IDENTIDAD

Contra el arte automático

Un algoritmo no pinta porque no soporta existir, ni existe porque tenga miedo a la muerte, ni compone porque alguien le rompió el corazón un verano

Jordi Labanda

10 JUN 2026 - 05:30 CEST

Hay algo tétrico en ver a tanta gente celebrando que al fin ya no hará falta pensar. El notición del siglo es que la inteligencia artificial ha venido a liberarnos, a ahorrarnos tiempo, a escribirnos los textos, ilustrarnos las campañas, componernos las canciones, diseñarnos las viviendas y a elegir nuestras últimas palabras antes de morir. Rapidito, eficiente y sin la incómoda intervención de ese talento nuestro tan necesitado de litros de cafeína y horas de sueño para poder funcionar y que aun así se bloquea, tarda lo suyo en llegar a conclusiones y para más inri—¿será posible? — pide reconocimiento. Porque crear es agotador.

Qué alivio delegar por fin el arte a una calculadora colocada de esteroides, pensará toda esta gente mientras descansa sobre sofás modulares color champiñón presentados en el último Salone, rodeados de travertinos, griferías en níquel cepillado y lámparas escultóricas con forma de globo desinflado. El futuro, por lo visto, consistirá en no hacer nada dentro de espacios cada vez más aesthetic.

La IA llega justo cuando el ser humano empieza a considerar cualquier mínimo esfuerzo intelectual como una agresión personal. Pensar mucho da pereza, aprender cuesta tiempo, escribir requiere reescribir. Y vivir, en general, tiene la grosería de no ser instantáneo. Al parecer no se quiere eliminar el trabajo sino la fricción. Y la fricción es donde las cosas empiezan a ponerse interesantes, lo sabe todo el mundo. Uno no descubre su voz escribiendo prompts. Uno la descubre equivocándose durante años, haciendo cosas reguleras, produciendo basura, corrigiendo y dudando. Toda buena obra nace de algún tipo de accidente; el montaje raro, la frase que no termina de funcionar, el arquitecto que resuelve un espacio porque algo no encaja, el diseñador que se ilumina tras estar secuestrado por una idea pésima... La creatividad humana no es



NÚMERO DE IDENTIDAD

una línea recta sino una sucesión gloriosa de tropiezos. Make tropiezos great again!!

Y sí, técnicamente las imágenes generadas por IA son looksmaxxing, como también lo son esas mansiones de futbolista con luces led hasta en el cajón de los calcetines. Todo impecable, renderizado y más tieso que la mojama. Porque la inteligencia artificial podrá imitar estilos, pero jamás tendrá necesidad de expresarse. Un algoritmo no pinta porque no soporta existir, ni escribe porque tenga miedo a la muerte, ni compone música porque alguien le rompió el corazón durante unas vacaciones de verano, tampoco dibuja porque necesite sanar un trauma de infancia. Lo horrible no es que la IA haga arte malo (que lo hace) sino que poco a poco vayamos aceptando formas de creatividad sin experiencia humana detrás. Como si hubiésemos decidido que la emoción es un trámite demasiado largo. La verdad, yo no veo la utopía por ninguna parte.

Para acabar de adobar esta época esquizofrénica y contradictoria donde las haya, en paralelo vivimos obsesionados con lo artesanal. Buscamos masas madre fermentadas durante 60 días y cerámicas con un alto grado de imperfección. Se pagan fortunas por una buena mesa kigumi con sus tablones bien encastrados mientras las maisons del mundo del lujo no paran de taladrarnos por tierra, mar y aire con el valor del “hecho a mano” para poder cobrarnos un pastizal por un bolso de esparto tejido por señoras de Úbeda mientras permitimos que un software escriba novelas, ilustres revistas y componga bandas sonoras en 20 segundos. Qué loquito está todo, amigos.

Al parecer alguien en Silicon Valley decidió que los humanos no somos de fiar. Porque nos equivocamos, tenemos crisis creativas, nos venimos abajo. En resumen, somos una calamidad, así que nada mejor que hacer ingeniería social y montar una inteligencia sintética que piense por nosotros para construir de una vez un mundo feliz. Pero, ay, abolir el error del proceso creativo es como querer enamorarse sin miedo a que te rompan el corazón o viajar sin moverse de casa. Técnicamente puede simularse, pero el resultado es francamente triste. Quitarle al ser humano la necesidad de crear es dejar que la civilización se pegue un tiro en el pie. El arte nunca fue una cuestión de eficiencia, jamás tuvo sentido práctico. Nadie necesitaba pintar bisontes en una cueva para



NÚMERO DE IDENTIDAD

optimizar recursos ni escribir poesía para aumentar la productividad. Creamos porque estamos vivos y porque atravesar la existencia sin transformarla sería algo insoportable. Quizá el lujo del futuro sea conservar el derecho a perder el tiempo aprendiendo algo inútil, dibujar fatal, escribir una frase mediocre 20 veces, buscar una idea sin encontrarla. Fracasar estrepitosamente en público.

Icon Design El País en Facebook | Icon Design El País en Instagram

A continuación, te dejamos **algunas preguntas que pueden guiarte** para estructurar tu comentario:

¿Cuál es la postura que defiende el autor respecto a la IA y la creatividad?

¿Qué argumentos utiliza para defender la creación artística humana?

¿Qué importancia tiene el error, la experiencia y las emociones en los procesos creativos?

¿Qué reflexión personal te sugiere el artículo sobre el futuro de la creatividad y el diseño?