

Assignatura: Dibuix Tècnic Aplicat a les Arts Plàstiques i al Disseny

A) Característiques de l'examen.

Condicions d'optativitat 2025.

L'alumnat haurà de contestar tres preguntes en total:

- Una del Bloc A amb valor de 4 punts (a triar entre dos),
- Una del Bloc B amb valor de 4 punts (a triar entre dos),
- Una del Bloc C amb valor de 2 punts (a triar entre dos)

Estructura de la prova.

L'examen constarà de dos blocs de continguts:

Bloc A: Geometria, art i entorn. Geometria descriptiva. Normalització i disseny de projectes (Geometria plana)

L'alumne optarà per un dels dos exercicis proposats.

Valoració de cada exercici: 4 punts

Valoració total del bloc: 4 punts

En este bloc es pretén que l'alumnat aplique els coneixements adquirits sobre traçats fonamentals, construccions poligonals, transformacions geomètriques, tangències bàsiques, corbes tècniques i còniques, etc. per tal de dissenyar o modificar una proposta gràfica per a un logotip, un cartell publicitari, una tipografia, un objecte pla, un mosaic ...etc.

També es pot plantejar que l'alumne aplique els coneixements adquirits sobre entorns naturals, artístics i arquitectònics per a, a partir d'una imatge o fotografia, dibuixar, dissenyar o modificar una proposta gràfica bidimensional.

Bloc B: Geometria, art i entorn. Geometria descriptiva. Normalització i disseny de projectes (aplicació de la projecció cilíndrica)

L'alumne optarà per un dels dos exercicis proposats.

Valoració de cada exercici: 4 punts

Valoració total del bloc: 4 punts

En este bloc es pretén que l'alumnat aplique els coneixements adquirits sobre projeccions dièdriques, axonomètriques, talls, seccions i normalització, per a representar, dissenyar o modificar una proposta gràfica tridimensional (combinació de formes bàsiques, extrusió de formes planes senzilles, etc.)

També que, a partir d'una imatge o fotografia, els alumnes siguen capaços de dibuixar, dissenyar o modificar una proposta gràfica, aplicant la projecció cilíndrica (planta, alçat, perfil, axonometries...) de manera normalitzada.

Bloc C: Geometria descriptiva. Normalització i disseny de projectes (aplicació de la perspectiva cònica)

L'alumne optarà per un dels dos exercicis proposats.

Valoració de cada exercici: 2 punts

Valoració total del bloc: 2 punts

En este bloc es pretén que l'alumnat aplique els coneixements sobre la projecció cònica per a la representació d'espais bàsics, amb la finalitat d'incorporar volums a una perspectiva cònica amb un o dos punts de fuga, dividir volums en perspectiva cònica, representar la disposició en planta de diversos objectes en un espai amb perspectiva, etc.

O bé obtindre a partir d'una imatge o fotografia, els elements definitoris de la perspectiva cònica, així com dibuixar, dissenyar o modificar una proposta gràfica aplicant la projecció cònica.

En qualsevol exercici de l'examen es pot sol·licitar la realització d'esbossos, bé per a l'exploració d'idees o bé per a representar artísticament el resultat de l'exercici proposat afegint color.

Es descarta la prova pràctica del bloc de continguts d'Eines digitals per al disseny, per la seua complexitat per a dur-la a terme.

B) Criteris de correcció.

- Adequació del disseny creat sobre la base del plantejament de la proposta de l'exercici
- Grau de precisió en la resolució tècnica
- Correcta aplicació de les construccions auxiliars
- Ordre, claredat i neteja de les solucions
- Grau d'originalitat en les solucions de disseny
- Aplicació correcta de la normalització
- Qualitat de l'acabat

Asignatura: Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño

A) Características del examen.

Condiciones de optatividad 2025.

El estudiante deberá contestar tres preguntas en total:

- Una del Bloque A con valor de 4 puntos (a elegir entre dos),
- Una del Bloque B con valor de 4 puntos (a elegir entre dos),
- Una del Bloque C con valor de 2 puntos (a elegir entre dos)

Estructura de la prueba.

El examen constará de tres bloques de contenidos:

Bloque A: Geometría, arte y entorno. Geometría descriptiva. Normalización y diseño de proyectos (geometría plana)

El alumno optará por uno de los dos ejercicios propuestos.

Valoración de cada ejercicio: 4 puntos

Valoración total del bloque: 4 puntos

En este bloque se pretende que el alumnado aplique los conocimientos adquiridos sobre trazados fundamentales, construcciones poligonales, transformaciones geométricas, tangencias básicas, curvas técnicas y cónicas, etc. para diseñar o modificar una propuesta gráfica para un logotipo, un cartel publicitario, una tipografía, un objeto plano, un mosaico ...etc.

También se puede plantear que el alumno aplique los conocimientos adquiridos sobre entornos naturales, artísticos y arquitectónicos para, a partir de una imagen o fotografía, dibujar, diseñar o modificar una propuesta gráfica bidimensional.

Bloque B: Geometría, arte y entorno. Geometría descriptiva. Normalización y diseño de proyectos (aplicación de la proyección cilíndrica)

El alumno optará por uno de los dos ejercicios propuestos.

Valoración de cada ejercicio: 4 puntos

Valoración total del bloque: 4 puntos

En este bloque se pretende que el alumnado aplique los conocimientos adquiridos sobre proyecciones diédricas, axonométricas, cortes, secciones y normalización, para representar, diseñar o modificar una propuesta gráfica tridimensional (combinación de formas básicas, extrusión de formas planas sencillas, etc.).

También se puede plantear que el alumno aplique los conocimientos adquiridos sobre entornos naturales, artísticos y arquitectónicos para, a partir de una imagen o fotografía, que los alumnos sean capaces de dibujar, diseñar o modificar una propuesta gráfica, aplicando la proyección cilíndrica (planta, alzado, perfil, axonometrías...) de manera normalizada.

Bloque C: Geometría descriptiva. Normalización y diseño de proyectos (aplicación de la perspectiva cónica)

El alumno optará por uno de los dos ejercicios propuestos.

Valoración de cada ejercicio: 2 puntos

Valoración total del bloque: 2 puntos

En este bloque se pretende que el alumnado aplique los conocimientos sobre la proyección cónica para la representación de espacios básicos, con el fin de incorporar volúmenes a una perspectiva cónica con uno o dos puntos de fuga, dividir volúmenes en perspectiva cónica, representar la disposición en planta de varios objetos en un espacio con perspectiva, etc.

O bien obtener a partir de una imagen o fotografía, los elementos definitorios de la perspectiva cónica, así como dibujar, diseñar o modificar una propuesta gráfica aplicando la proyección cónica.

En cualquier ejercicio del examen se puede solicitar la realización de bocetos, bien para la exploración de ideas o bien para representar artísticamente el resultado del ejercicio propuesto añadiendo color.

Se descarta la prueba práctica del bloque de contenidos de Herramientas digitales para el diseño, debido a su complejidad para llevarla a cabo.

B) Criterios de corrección.

- Adecuación del diseño creado en base al planteamiento de la propuesta del ejercicio
- Grado de precisión en la resolución técnica
- Correcta aplicación de las construcciones auxiliares
- Orden, claridad y limpieza de las soluciones
- Grado de originalidad en las soluciones de diseño
- Aplicación correcta de la normalización
- Calidad del acabado

CONVOCATÒRIA: MODEL 2025	CONVOCATORIA: MODELO 2025
ASSIGNATURA: DIBUIX TÈCNIC APLICAT A LES ARTS PLÀSTIQUES I EL DISSENY	ASIGNATURA: DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y EL DISEÑO

BAREM DE L'EXAMEN: Heu de contestar 1 pregunta del bloc A, 1 pregunta del bloc B i 1 del bloc C, sense esborrar construccions auxiliars. Les preguntes dels blocs A i B valen 4 punts i les del bloc C valen 2 punts. Es corregiran les primeres preguntes contestades de cada bloc. No es corregiran preguntes invalidades amb una aspa en tot el full com en la figura.

BAREMO DEL EXAMEN: Hay que contestar 1 pregunta del bloque A, 1 pregunta del bloque B y 1 del bloque C, sin borrar construcciones auxiliares. Las preguntas de los bloques A y B valen 4 puntos y las del bloque C valen 2 puntos. Se corregirán las primeras preguntas contestadas de cada bloque. No se corregirán preguntas invalidadas con un aspa en toda la hoja como en la figura.



BLOQUE A. Geometría, arte y entorno (geometría plana)

BLOC A. Geometria, art i entorn (geometria plana)

Escoja y conteste una de las dos siguientes preguntas.
Trie i conteste una de les dues preguntes següents.

Pregunta A.1 (4 PUNTOS)

(2 PUNTOS) Partiendo de la imagen de la Figura A.1.1, se pide (re)diseñar una pegatina para una bebida sin alcohol 0,0 que irá adherida a un botellín.

- El diseño debe inscribirse en un cuadrado de 150 milímetros de lado. Evitando la mano alzada (se valorará boceto previo).
- Debe realizarse el polígono estrellado (puede haber cambio de escala, giro, traslación).
- No tiene que incluir el texto.
- Sí tiene que incluir el 0,0.

(1 PUNTO) Se pide dibujar a mano alzada el diseño resultante implementado en el botellín (Figura A.1.2).

(1 PUNTO) Se pide dibujar a mano alzada un diseño complementario en una chapa (tomando como referencia una de las imágenes adjuntas en la Figura A.1.3).

Pregunta A.1 (4 PUNTS)

(2 PUNTS) Partint de la imatge de la Figura A.1.1, es demana (re)dissenyar un adhesiu per a una beguda sense alcohol 0,0 que anirà adherida a una botelleta.

- El disseny ha d'inscriure's en un quadrat de 150 mil·límetres de costat i evitar la mà alçada (es valorarà esbós previ).
- Ha de realitzar-se el polígon estrelat (pot haver-hi canvi d'escala, gir, translació).
- No ha d'incloure el text.
- Sí que ha d'incloure el 0,0.

(1 PUNT) Es demana dibuixar a mà alçada el disseny resultant implementat en la botelleta (Figura A.1.2).

(1 PUNT) Es demana dibuixar a mà alçada un disseny complementari en una xapa (prenent com a referència una de les imatges adjuntes en la Figura A.1.3).



Figura A.1.1 Logotipo de Estrella Galicia-Hijos de Rivera
Logotip de Estrella Galicia-Hijos de Rivera

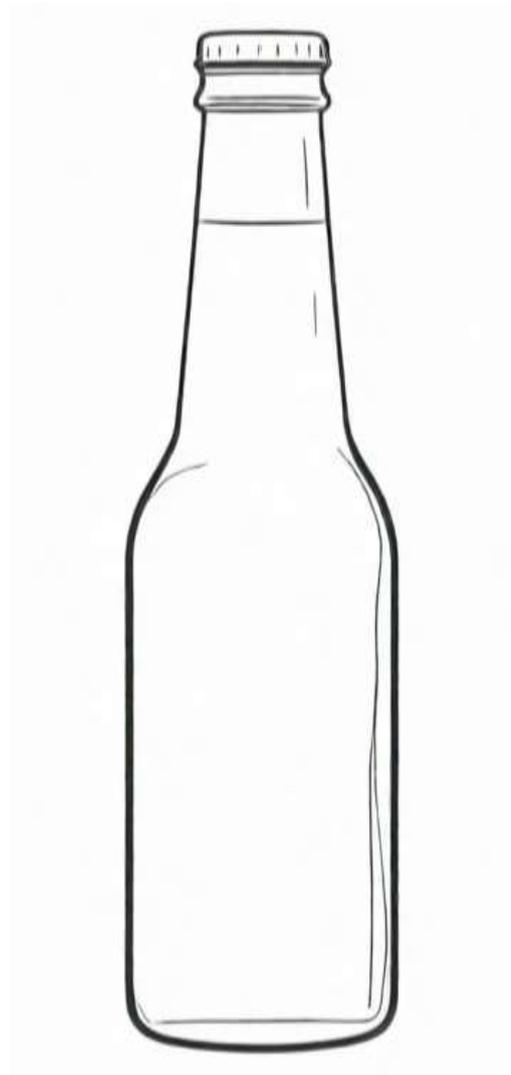


Figura A.1.2 Botellín/ Botelleta



Figura A.1.3 Chapas/ Xapes

Pregunta A.2 (4 PUNTOS)

(1,5 PUNTOS) Se pide utilizar el dibujo a mano alzada para escoger (de entre un mínimo de tres) un diseño de la letra M, con las siguientes condiciones:

- Debe ser bidimensional y no puede superar los límites de un cuadrado de 50 milímetros de lado.
- Debe contener al menos una tangencia entre una línea curva y una línea recta.
- El resultado no puede estar compuesto únicamente por elementos unidimensionales que no encierren ningún área (las líneas del dibujo resultante deben delimitar un área del papel que pueda sombreadarse si se desea).

(2,5 PUNTOS) Se pide dibujar, a escala y evitando la mano alzada, el diseño resultante y una simetría del mismo respecto de un eje horizontal. Se deberá cumplir que:

- El diseño resultante y su simétrico no se intersecten.
- No se habrán borrado las construcciones auxiliares realizadas para hallar la geometría básica propuesta (cuadrado delimitador, puntos de tangencia, centros de circunferencia, eje de simetría ...).
- El resultado final debe estar perfectamente acotado.

Pregunta A.2 (4 PUNTS)

(1,5 PUNTS) Es demana utilitzar el dibuix a mà alçada per a triar (entre un mínim de tres) un disseny de la lletra M, amb les següents condicions:

- Ha de ser bidimensional i no pot superar els límits d'un quadrat de 50 mil·límetres de costat.
- Ha de contindre almenys una tangència entre una línia corba i una línia recta.
- El resultat no pot estar compost únicament per elements unidimensionals que no tanquen cap àrea (les línies del dibuix resultant han de delimitar una àrea del paper que pugui ombrejar-se, si es desitja).

(2,5 PUNTS) Es demana dibuixar, a escala i evitant la mà alçada, el disseny resultant i una simetria d'aquest, respecte d'un eix horitzontal. S'haurà de complir que:

- El disseny resultant i el seu simètric no s'intersecten.
- No s'han d'esborrar les construccions auxiliars realitzades per a trobar la geometria bàsica proposada (quadrat delimitador, punts de tangència, centres de circumferència, eix de simetria...).
- El resultat final ha d'estar perfectament delimitat.

BLOQUE B. Sistemas de representación del espacio aplicados y Normalización y diseño de proyectos (aplicación de la proyección cilíndrica)

BLOC B. Sistemes de representació de l'espai aplicats i Normalització i disseny de projectes (aplicació de la projecció cilíndrica)

Escoja y conteste una de las dos siguientes preguntas.

Trie i conteste una de les dues preguntes següents.

Pregunta B.1 (4 PUNTOS)

(1,5 PUNTOS) Dada la Figura representada en las imágenes de la Figura B.1.1 que corresponden al Arco de la Defensa de Francia, sabiendo que el edificio/volumen posee dos planos de simetría verticales, se pide dibujar a mano alzada una réplica del edificio en el cubo de la Figura B.1.2. Representar la solución final diferenciando líneas vistas y ocultas.

(0,5 PUNTOS) Representar sobre el dibujo realizado la textura de las ventanas.

(2 PUNTOS) Se pide delinear según el sistema europeo de representación la planta, el alzado y el perfil del volumen teniendo en cuenta en la representación las partes vistas y ocultas, sin borrar las construcciones auxiliares y a escala (considerando la arista del cubo del enunciado de 50 milímetros de lado y el cubo interior de 40 milímetros de lado). Acotar de manera normalizada todas las vistas del resultado. No incluir las ventanas.

Pregunta B.1 (4 PUNTS)

(1,5 PUNTS) Atesa la Figura representada en les imatges de la Figura B.1.1 que corresponen a l'Arc de la Defensa de França, sabent que l'edifici/volum posseïx dos plans de simetria verticals, es demana dibuixar a mà alçada una rèplica de l'edifici en el cub de la Figura B.1.2. Representar la solució final diferenciant línies vistes i ocultes.

(0,5 PUNTS) Representar sobre el dibuix realitzat la textura de les finestres.

(2 PUNTS) Es demana delinear segons el sistema europeu de representació la planta, l'alçat i el perfil del volum tenint en compte en la representació les parts vistes i ocultes, sense esborrar les construccions auxiliars i a escala (considerant l'aresta del cub de l'enunciat de 50 mil·límetres de costat i el cub interior de 40 mil·límetres de costat). Acotar de manera normalitzada totes les vistes del resultat. No incloure les finestres.

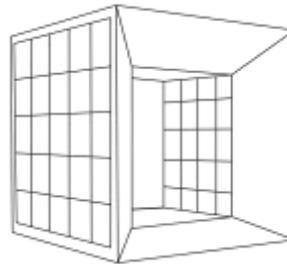


Figura B.1.1 Arco de la Defensa, Francia. Arquitecto Otto von Spreckelsen en 1990/
Arc de la Defensa, França. Arquitecte Otto von Spreckelsen en 1990

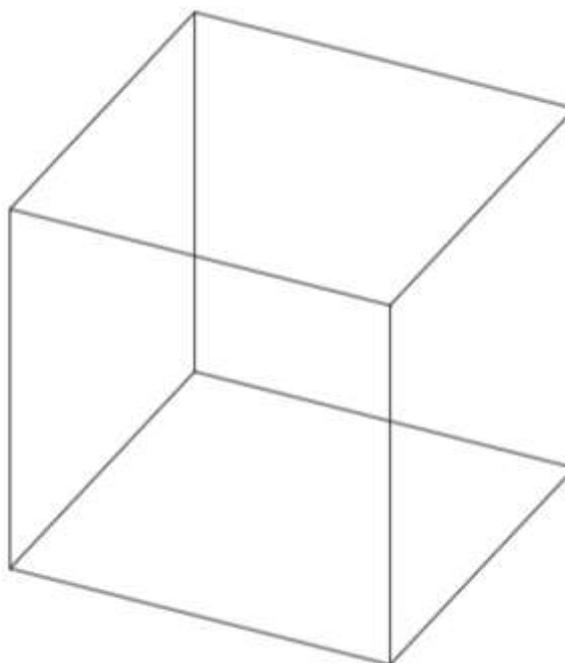


Figura B.1.2

Pregunta B.2 (4 PUNTOS)

Se requiere la creación de una nueva versión de lámpara con características similares a las mostradas en las imágenes proporcionadas (Figura B.2.1).

(2 PUNTOS) Se pide presentar a mano alzada y en axonométrico, una alternativa del nuevo diseño que cumpla las siguientes condiciones:

- El diseño debe incluir al menos tres volúmenes diferentes (prismas trapezoidales, triangulares, superficies cilíndricas, etc.)
- Es necesario que contenga algún elemento curvo y al menos alguna tangencia entre superficies.

(2 PUNTOS) Dibujo delineado a escala:

- Se debe realizar un dibujo delineado a escala utilizando el método de proyección del primer diedro (sistema diédrico europeo).
- El dibujo debe incluir al menos las vistas de alzado, planta y uno de los perfiles del diseño resultante.
- No se deben borrar las construcciones auxiliares utilizadas durante el proceso de dibujo.
- Se debe diferenciar claramente entre las partes vistas y ocultas de la pieza, marcando correctamente el/los puntos de tangencia.
- La lámpara se debe acotar de manera normalizada.

Pregunta B.2 (4 PUNTS)

Es requereix la creació d'una nova versió de llum amb característiques similars a les mostrades en les imatges proporcionades (Figura A.4.1).

(2 PUNTS) Es demana presentar a mà alçada i en axonomètric, una alternativa del nou disseny que complisca les següents condicions:

- El disseny ha d'incloure almenys tres volums diferents (prismes trapezoidals, triangulars, superfícies cilíndriques, etc.)
- És necessari que continga algun element corb i almenys alguna tangència entre superfícies.

(2 PUNTS) Dibuix delineat a escala:

- S'ha de realitzar un dibuix delineat a escala utilitzant el mètode de projecció del primer diedre (sistema dièdric europeu).
- El dibuix ha d'incloure almenys les vistes d'alçat, planta i un dels perfils del disseny resultant.
- No s'han d'esborrar les construccions auxiliars utilitzades durant el procés de dibuix.
- S'ha de diferenciar clarament entre les parts vistes i ocultes de la peça, marcant correctament el/els punt/s de tangència.
- El llum s'ha d'acotar de manera normalitzada.



Figura B.2.1 Lámparas de mesa Tiffany estilo Art Decó de LumiereEtVitrail
Llums de taula Tiffany estil Art Decó de LumiereEtVitrail

BLOQUE C. Sistemas de representación del espacio aplicados y Normalización y diseño de proyectos (aplicación de la perspectiva cónica)

BLOC C. Sistemes de representació de l'espai aplicats i Normalització i disseny de projectes (aplicació de la perspectiva cònica)

Escoja y conteste una de las dos siguientes preguntas.

Trie i conteste una de les dues preguntes següents.

Pregunta C.1 (2 PUNTOS)

Partiendo de la Figura C.1.1 de minecraft propuesta en diferentes vistas, se pide dibujar en la perspectiva cónica oblicua, siguiendo el mismo estilo, la construcción de un pato. Se pide:

(0,5 PUNTOS) Defina en el papel los elementos propios y necesarios para la representación de la perspectiva cónica que va a utilizar; haga el boceto previo a mano alzada del pato.

(1,5 PUNTOS) Construya el pato aplicando la perspectiva cónica oblicua definida en el apartado anterior; no borre las construcciones auxiliares.

Pregunta C.1 (2 PUNTS)

Partint de la Figura C.1.1 de minecraft proposada en diferents vistes, es demana dibuixar en la perspectiva cònica obliqua, seguint el mateix estil, la construcció d'un ànec. Es demana:

(0,5 PUNTS) Definiu en el paper els elements propis i necessaris per a la representació de la perspectiva cònica que utilitzareu; feu l'esbós previ a mà alçada de l'ànec.

(1,5 PUNTS) Construïu l'ànec aplicant la perspectiva cònica obliqua definida en l'apartat anterior; no esborreu les construccions auxiliars.



Figura C.1.1 Imágenes de perros obtenidas de Minecraft
Imatges de gossos obtingudes de Minecraft

Pregunta C.2 (2 PUNTOS)

La siguiente imagen representa en perspectiva cónica central el diseño preliminar de un pasillo de un hotel. Se pide que trabaje sobre la imagen y realice las siguientes tareas:

(1 PUNTO) Identifique y defina sobre la imagen los elementos principales de la perspectiva cónica central representadas, como el punto de fuga, la línea del horizonte, etc.

(1 PUNTO) Diseñe e incluya objetos para mejorar el espacio.

- Utilizando técnicas de diseño, incluya en la imagen cuatro objetos que considere que mejorarían visual y funcionalmente el espacio del pasillo del hotel.
- Los objetos pueden incluir ventanas, lámparas, alfombras, cuadros, sillones, entre otros.
- Asegúrese de no eliminar las construcciones auxiliares presentes en la imagen original.

Pregunta C.2 (2 PUNTS)

La següent imatge representa en perspectiva cònica central el disseny preliminar d'un corredor d'un hotel. Es demana que treballi sobre la imatge i feu les següents tasques:

(1 PUNT) Identifiqueu i definiu sobre la imatge els elements principals de la perspectiva cònica central representada, com el punt de fuga, la línia de l'horitzó, etc.

(1 PUNT) Dissenyi i incloeu objectes per a millorar l'espai.

- Utilitzeu tècniques de disseny, incloeu en la imatge quatre objectes que considereu que millorarien visualment i funcionalment l'espai del corredor de l'hotel.
- Els objectes poden incloure finestres, llums, catifes, butaques, entre altres.
- Assegureu-vos de no eliminar les construccions auxiliars presents en la imatge original.

