



PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBA DE ADMISIÓN

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS
CURSO 2024-2025

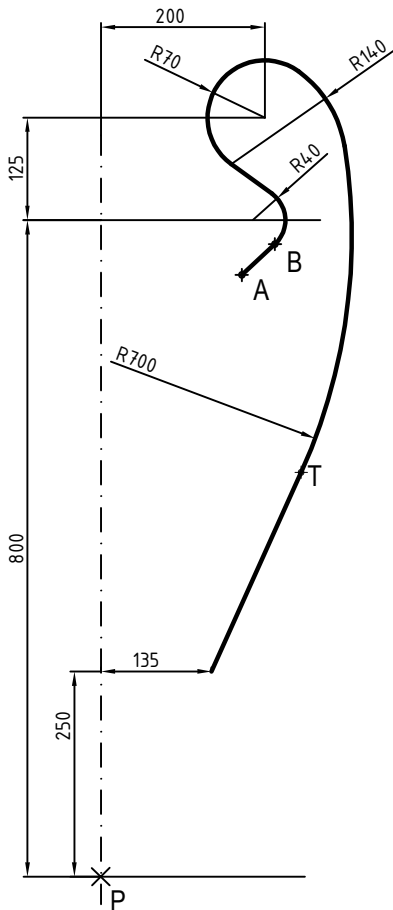
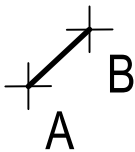
DIBUJO TÉCNICO
APLICADO A LAS ARTES
PLÁSTICAS Y AL DISEÑO

Instrucciones:

- a) Tiempo de duración de la prueba: 1 hora y 30 minutos.
- b) La presente prueba consta de tres bloques de ejercicios (Bloque A) con un solo ejercicio, (Bloque B y Bloque C) con dos ejercicios cada uno.
- c) Para mayor comodidad en la realización de la prueba, el alumnado quitará la grapa del examen.
- d) Para la realización de la prueba, se resolverá exclusivamente un ejercicio de cada bloque de los propuestos, elegidos por el alumnado. En caso de entregar más ejercicios de los requeridos, serán corregidos únicamente los que aparezcan físicamente en primer lugar por cada uno de los bloques.
- e) Los ejercicios deben resolverse exclusivamente en las láminas facilitadas, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- f) El ejercicio del Bloque A se calificará de 0 a 3 puntos, el ejercicio elegido del Bloque B se calificará de 0 a 4 puntos, y el ejercicio elegido del Bloque C se calificará de 0 a 3 puntos, sumando una puntuación máxima de 10 (3+4+3).
- g) La ejecución del dibujo se hará únicamente con lápiz de grafito, pudiéndose usar distintos grosores y durezas de minas.
- h) Para la realización de la prueba, el alumnado podrá utilizar el siguiente material de dibujo:
 - Lápices de grafito o portaminas.
 - Afilaminas.
 - Goma de borrar.
 - Escuadra y cartabón.
 - Regla graduada o escalímetro.
 - Compás.
- i) Además de los útiles mencionados, se permitirá el uso de plantillas, transportador de ángulos, un tablero tamaño A-3 con su correspondiente paralelógrafo y se permitirá el uso de calculadoras que no sean programables, gráficas ni con capacidad para almacenar o transmitir datos.

BLOQUE A.
ENLACES Y TANGENCIAS.

Debido a la rotura del asa del trofeo de la Champions League de fútbol, mostrada en la imagen adjunta, se debe realizar la reparación de la misma, para lo que hay que dibujar su geometría. A partir de las medidas mostradas en la figura, del segmento AB, de T (uno de los puntos de tangencia), y del punto P, se pide:
Dibujar el asa a escala 1:5, utilizando geometría plana, mediante tangencias y enlaces, señalando los puntos de tangencia y centros. No se borrarán los trazados auxiliares utilizados.



P

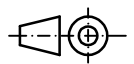
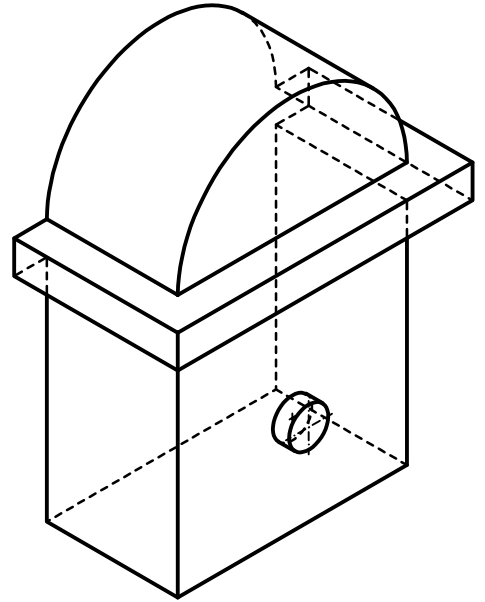
Puntuación:	
Rectas tangentes	0,50 puntos
Obtención de centros	1,00 puntos
Puntos de tangencia	0,50 puntos
Dibujo figura	1,00 puntos
Puntuación máxima	3,00 puntos

BLOQUE B. Elegir entre B1 y B2.

B1: NORMALIZACIÓN.

A la vista de la imagen dada y la representación isométrica, a escala 1:6, del buzón de correos inspirado en la imagen, se pide:

1. Representar, a escala 1:3, utilizando el método del primer diedro, el alzado, la planta y el perfil izquierdo del buzón dibujado en isométrica, sin aplicar el coeficiente de reducción y dibujando las aristas ocultas.
2. Acotar las vistas según normalización.



Puntuación:

Apartado 1	2,50 puntos
Apartado 2	1,50 puntos

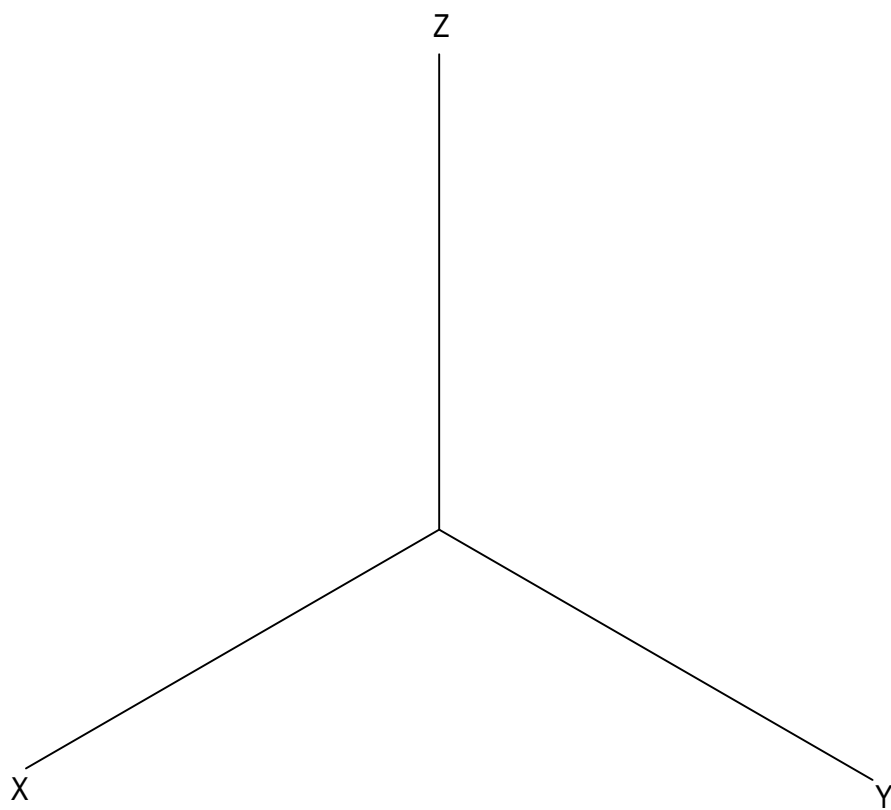
Puntuación máxima 4,00 puntos

BLOQUE B. Elegir entre B1 y B2.
B2: PERSPECTIVA ISOMÉTRICA.

A partir de las imágenes dadas, correspondientes a juegos infantiles de encaje de figuras geométricas, se pide:
Diseñe un juego de encaje infantil que tenga forma de hexaedro. El hexaedro tendrá tres huecos, uno en cada cara visible, con las siguientes formas: cuadrado, hexágono y círculo.

Representar, a escala 1:2, el diseño en perspectiva isométrica sin considerar el coeficiente de reducción, teniendo en cuenta que:

- La arista del hexaedro mide 100 mm.
- El círculo tendrá un radio de 20 mm, y tanto el cuadrado como el hexágono se podrán inscribir en una circunferencia de igual radio.
- Cada figura geométrica (cuadrado, círculo, hexágono) se dispondrán en una de las caras vistas del hexaedro y estará centrada en ella.
- La elección de la cara asignada a cada figura es libre, siempre que sea una cara vista.
- El grosor de las caras del hexaedro se considerará despreciable.
- Se representarán las aristas ocultas.



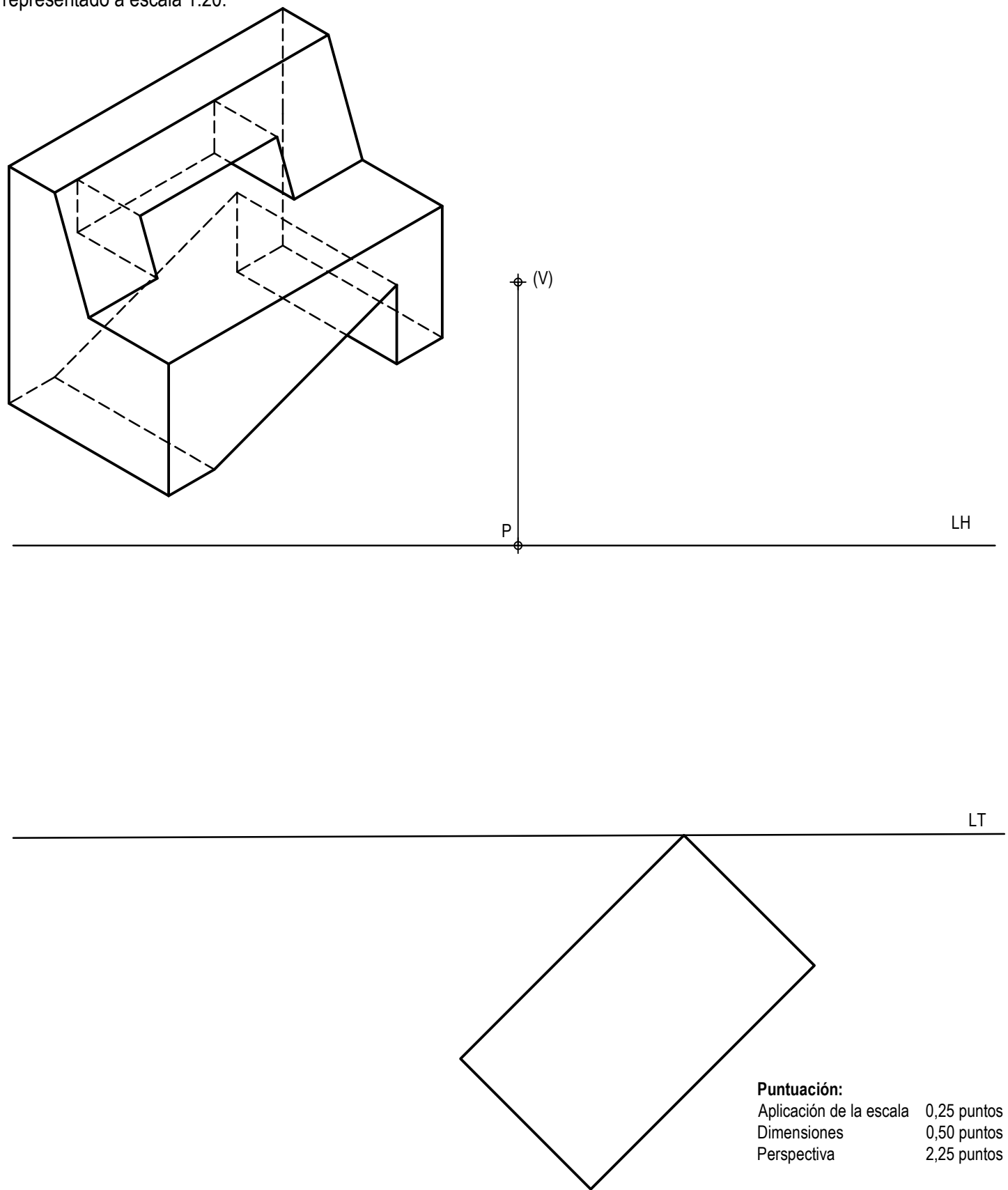
Puntuación:	
Aplicación escala	0,25 puntos
Aristas ocultas	0,25 puntos
Hexaedro	0,50 puntos
Circunferencia	1,50 puntos
Hexágono	1,00 puntos
Cuadrado	0,50 puntos
Puntuación máxima	4,00 puntos

BLOQUE C. Elegir entre C1 y C2.
C1: PERSPECTIVA CÓNICA.

Dado el sistema definido por la línea de tierra LT, la línea de horizonte LH, el punto principal P y el abatimiento sobre el plano del cuadro del punto de vista (V), se pide:

- Representar la perspectiva cónica del banco urbano a escala 1:20, a partir de su perspectiva isométrica dada a la misma escala.
- Incluir las líneas ocultas en la representación.

El banco está situado en el plano geometral en la posición indicada por el abatimiento del rectángulo que ocupa en planta, representado a escala 1:20.



Puntuación:	
Aplicación de la escala	0,25 puntos
Dimensiones	0,50 puntos
Perspectiva	2,25 puntos
Puntuación máxima	3,00 puntos

BLOQUE C. Elegir entre C1 y C2.

C2: PERSPECTIVA CÓNICA.

El Hueso nazarí es uno de los mosaicos más conocidos de la Alhambra de Granada.

Definido el sistema cónico por la línea de tierra LT, la línea del horizonte LH, el punto principal P y el abatimiento sobre el plano del cuadro del punto de vista (V), se pide:

1. Dibujar la perspectiva cónica de la figura plana dada por su abatimiento sobre el plano del cuadro, sabiendo que dicha figura está situada en el plano geometral, por detrás del plano del cuadro.
2. ¿Qué tipo de perspectiva cónica es la dibujada? _____

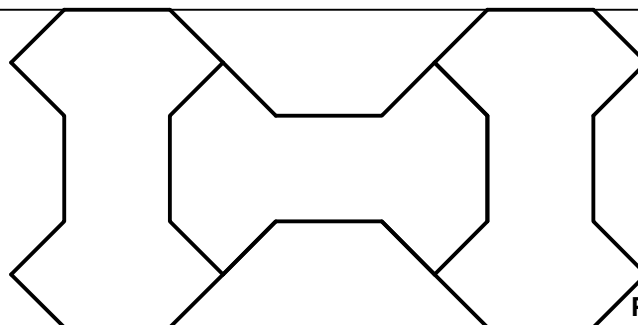
(V)
⊕



P
⊕

L.H.

L.T.



Puntuación:

Apartado 1

2,50 puntos

Apartado 2

0,50 puntos

Puntuación máxima

3 puntos