

**CONVOCATÒRIA: JUNY 2025**

**CONVOCATORIA: JUNIO 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)**

Crear el icono de un animal utilizando los círculos áureos.

(0,75 PUNTOS) Realiza la espiral áurea sabiendo que el lado del cuadrado dado Figura A.1.1 es el lado menor del rectángulo áureo donde se inscribe. No borrar los pasos para conseguir el resultado.

(3,25 PUNTOS) Crear los círculos áureos y utilizarlos para crear el icono de un animal tomando como referencia el de la Figura A.1.2 (se valorará el diseño con un mínimo de 5 círculos y alguna tangencia)

**Pregunta A.1 (4 PUNTS)**

Crear la icona d'un animal utilitzant els cercles auris.

(0,75 PUNTS) Realitzeu l'espiral àuria sabent que el costat del quadrat donat (figura A.1.1) és el costat menor del rectangle auri on s'inscriu. No esborreu els passos per a obtenir el resultat.

(3,25 PUNTS) Creeu els cercles auris i utilitzeu-los per a crear la icona d'un animal prenent com a referència el de la (figura A.1.2) (es valorarà el disseny amb un mínim de 5 cercles i alguna tangència):

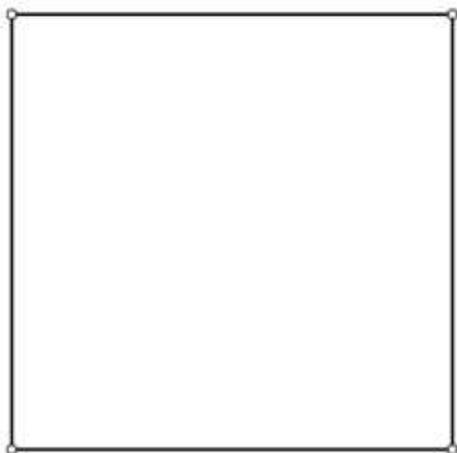


Figura A.1.1



Figura A.1.2

### Pregunta A.2 (4 PUNTOS)

Dado el emblema de la Bauhaus diseñado por Oskar Schlemmer en 1922 (Figura A.2.), se pide:

1. Representar (prescindiendo del texto) el dibujo simétrico del mismo, respecto de un eje vertical y sobre la circunferencia superior derecha de la plantilla dada (1 PUNTO),
2. Representar y acotar este dibujo simétrico sobre la circunferencia grande de la parte inferior de la plantilla, con las siguientes variaciones:
  - 2.1. Cambiar la escala para que el dibujo ocupe todo el círculo (0,5 PUNTOS),
  - 2.2. El contorno, en este caso, no será una circunferencia sino un hexágono regular inscrito en la circunferencia (0,5 PUNTOS),
  - 2.3. Las líneas que representan el ojo contendrán, al menos, una tangencia entre una línea curva y una recta (0,5 PUNTOS)
  - 2.4. Acotar correctamente (1 PUNTO)

Se considerará la claridad, el orden y la limpieza (0,5 PUNTOS)

### Pregunta A.2 (4 PUNTS)

Donat l'emblema de la Bauhaus dissenyat per Oskar Schlemmer en 1922 (Figura A.2.), es demana:

1. Representar (prescindint del text) el dibuix simètric d'este, respecte d'un eix vertical i sobre la circumferència superior dreta de la plantilla donada (1 PUNT),
2. Representar i acotar este dibuix simètric sobre la circumferència gran de la part inferior de la plantilla, amb les següents variacions:
  - 2.1. Canviar l'escala perquè el dibuix ocupe tot el cercle (0,5 PUNTS),
  - 2.2. El contorn, en aquest cas, no serà una circumferència sinó un hexàgon regular inscrit en la circumferència (0,5 PUNTS),
  - 2.3. Les línies que representen l'ull contindran, almenys, una tangència entre una línia corba i una recta (0,5 PUNTS)
  - 2.4. Acotar correctament (1 PUNT)

Es considerarà la claredat, l'orde i la neteja (0,5 PUNTS)

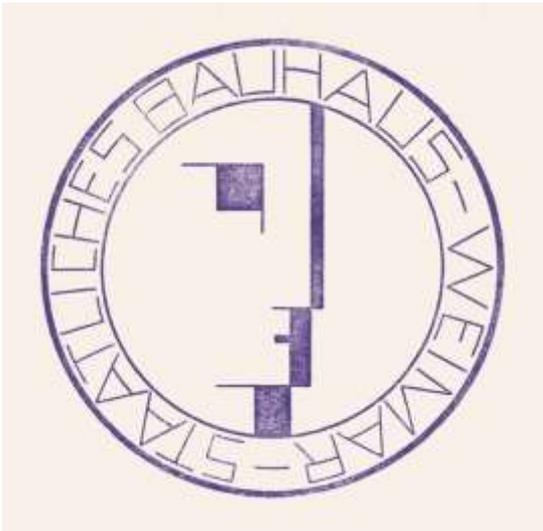
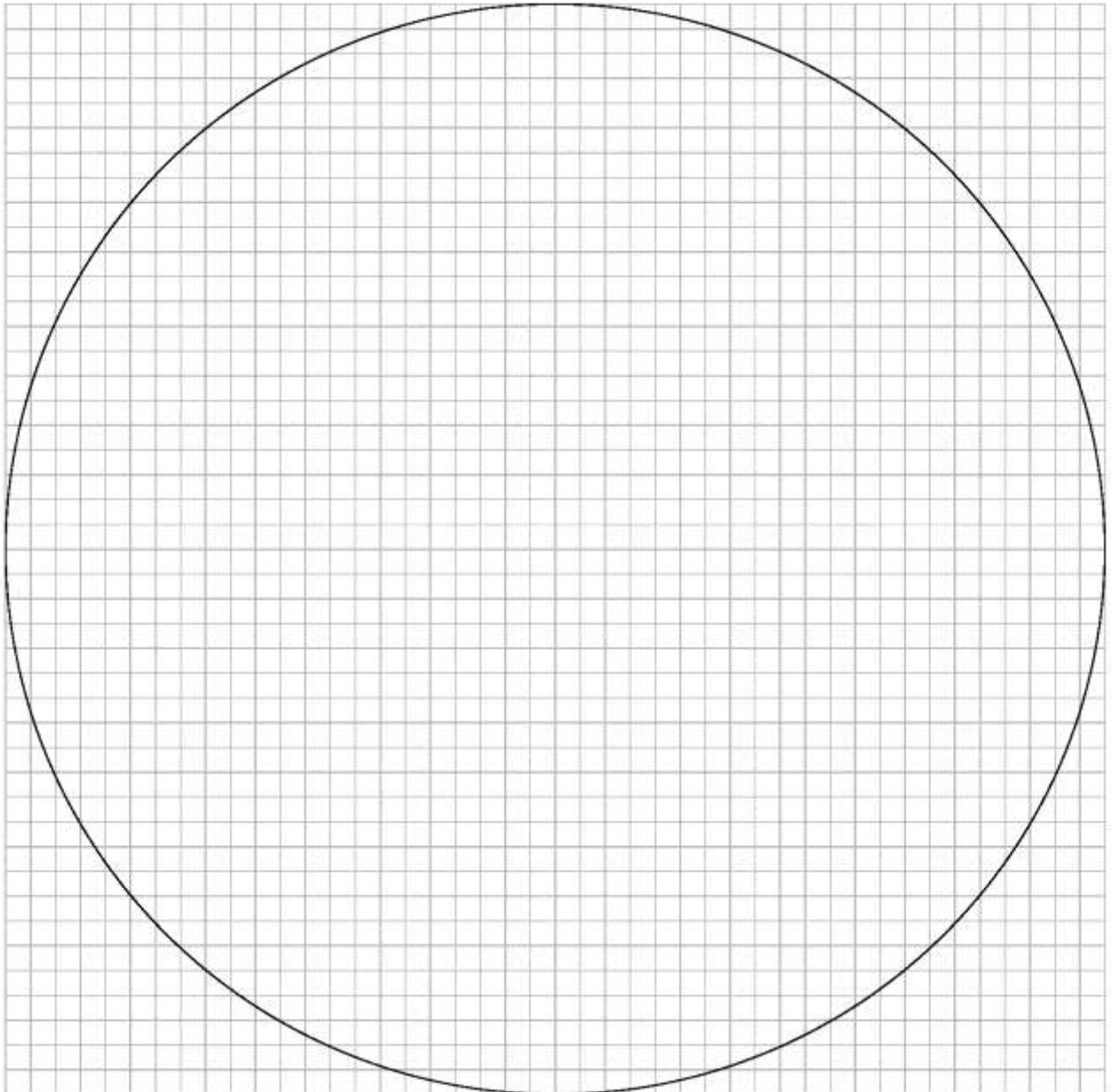
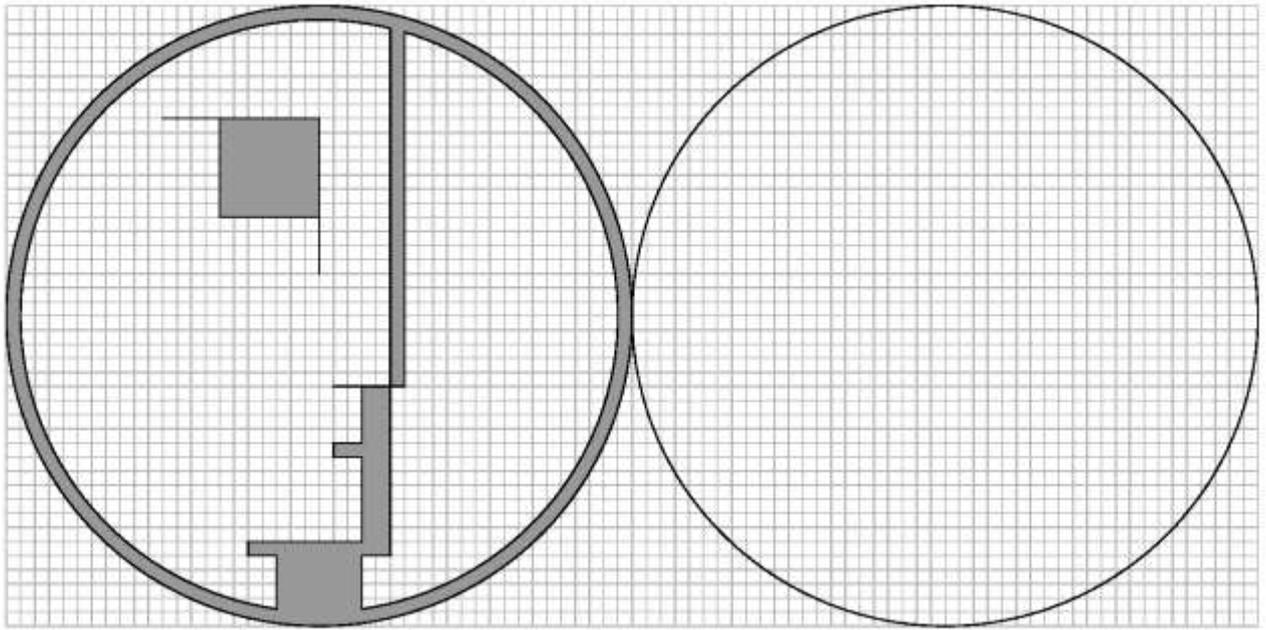


Figura A.2. Logo de la Bauhaus

Figura A.2. Logo de la Bauhaus

Pregunta A.2



**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)**

Una universidad solicita el diseño de una escultura cubista para los próximos premios a la iniciativa emprendedora estudiantil.

(1,8 PUNTOS) Diseña una escultura empleando al menos 3 volúmenes diferentes, haz un croquis axonométrico del conjunto incluyendo los ejes axonométricos. Las figuras siguientes pueden servir de inspiración.

(1,8 PUNTOS) Una vez tengas el diseño final, representa sus vistas diédricas de alzado, planta y uno de los perfiles, según el sistema diédrico europeo, incluyendo líneas ocultas.

(0,4 PUNTOS) Se considerará la originalidad y limpieza del dibujo.

**Pregunta B.1 (4 PUNTS)**

Una universitat sol·licita el disseny d'una escultura cubista per als pròxims premis a la iniciativa emprendedora estudiantil.

(1,8 PUNTS) Dissenyeu una escultura usant, almenys, 3 volums diferents, feu un croquis axonomètric del conjunt incloent-hi els eixos axonomètrics. Les figures següents poden servir d'inspiració.

(1,8 PUNTS) Una vegada tingueu el disseny final, representeu les seues vistes dièdriques d'alçat, planta i un dels perfils, segons el sistema dièdric europeu, incloent-hi línies ocultes.

(0,4 PUNTS) Es considerará l'originalitat i la neteja del dibuix.



*(Origine e ragione)*  
Marino di Prospero



*(Half moon bay)*  
Richard Arfsten

### Pregunta B.2 (4 PUNTOS)

(2 PUNTOS) Dada la figura representada en las imágenes de la Figura B.2.1. que corresponden al Arco del Triunfo de Francia, se pide dibujar, mano alzada, una réplica del edificio, representando las formas geométricas básicas que la definen e identifican, en el ortoedro de la Figura B.2.2. Representar la solución final líneas vistas.

(2 PUNTOS) Se pide delinear (evitando la mano alzada), la planta, el alzado y el perfil del volumen, según el método del primer diedro de proyección (sistema diédrico europeo) teniendo en cuenta en la representación las partes vistas y ocultas, sin borrar las construcciones auxiliares y a escala (considerando la arista del tetraedro del enunciado de 50 x 25 x 50 milímetros). Acotar de manera normalizada el edificio representado.

- Se pide dibujar la planta, el alzado y el perfil, del diseño escogido, según el método del primer diedro de proyección, diferenciando las líneas vistas y ocultas, sin borrar las construcciones auxiliares.
- Acotar correctamente todas las vistas del resultado.

### Pregunta B.2 (4 PUNTS)

(2 PUNTS) Donada la figura representada en les imatges de la Figura B.2.1. que corresponen a l'Arc del Triomf de França, es demana dibuixar, a mà alçada, una rèplica de l'edifici, representant les formes geomètriques bàsiques que el defineixen i identifiquen, en l'ortoeidre de la Figura B.2.2. Representeu la solució final línies vistes.

(2 PUNTS) Es demana delinear (evitant la mà alçada), la planta, l'alçat i el perfil del volum, segons el mètode del primer diedre de projecció (sistema dièdric europeu) tenint en compte en la representació les parts vistes i ocultes, sense esborrar les construccions auxiliars i a escala (considerant l'aresta del tetraedre de l'enunciat de 50 x 25 x 50 mil·límetres). Acoteu de manera normalitzada l'edifici representat.

- Es demana dibuixar la planta, l'alçat i el perfil, del disseny elegit, segons el mètode del primer diedre de projecció, diferenciant les línies vistes i ocultes, sense esborrar les construccions auxiliars.
- Acoteu correctament totes les vistes del resultat.

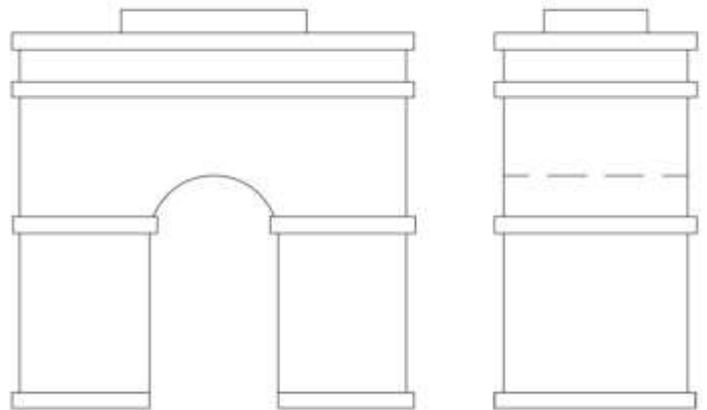


Figura B.2.1. Arco del triunfo, Francia. Diseñado por Jean Chalgrin en 1806.  
Arc del triomf, França. Dissenyat per Jean Chalgrin en 1806.

**Pregunta B.2**

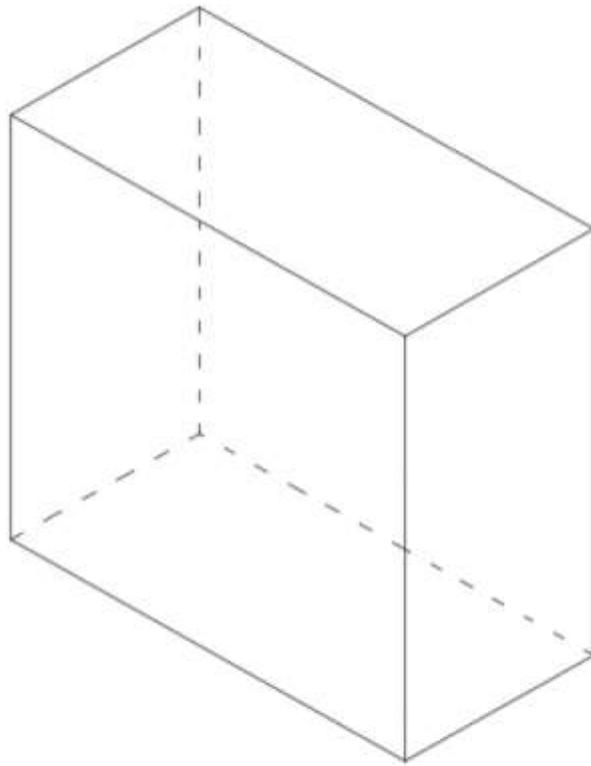


Figura B.2.2.

**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)**

Teniendo como referencia los diferentes modelos de casa Figura C.1.1. Se pide:

(0,5 PUNTOS) Realizar el diseño de un modelo original de casa en vista frontal que tenga algunos de los elementos de los ejemplos siguientes (ventana, puerta, chimenea, etc...)

(1,5 PUNTOS) Representar en Perspectiva Cónica Oblicua el resultado obtenido. Añadir elementos para completar el diseño respetando los reflejados en la vista frontal.

**Pregunta C.1 (2 PUNTOS)**

Tenint com a referència els diferents models de casa Figura C.1.1. Es demana:

(0,5 PUNTOS) Realitzar el disseny d'un model original de casa en vista frontal que tinga alguns dels elements dels exemples següents (finestra, porta, ximenera, etc...)

(1,5 PUNTOS) Representar en Perspectiva Cònica Obliqua el resultat obtingut. Afegir elements per a completar el disseny respectant els reflectits en la vista frontal.

Pregunta C.1



Figura C.1.1. Fuente freepik.com @adjaatmaja  
Figura C.1.1. Font freepik.com @adjaatmaja



**Pregunta C.2 (2 PUNTS)**

Dada la pieza de azulejo cuadrado representado en la Figura C.2.1., así como la perspectiva cónica del interior de una habitación, se pide:

1. Representar en perspectiva cónica, sobre el plano horizontal, cuatro azulejos como los del enunciado. Suponed el cuadrado dado en dicho plano horizontal como el contorno de uno de los azulejos (0,75 PUNTOS),
  2. Representar en perspectiva cónica, sobre el plano vertical de la izquierda, cuatro azulejos como los del enunciado. Suponed el cuadrado dado en dicho plano vertical como el contorno de uno de los azulejos (0,75 PUNTOS),
- Se considerará la claridad, el orden y la limpieza (0,5 PUNTOS)

**Pregunta C.2 (2 PUNTS)**

Donada la peça de taulell quadrat representat en la Figura C.2.1., així com la perspectiva cònica de l'interior d'una habitació, es demana:

1. Representar en perspectiva cònica, sobre el pla horitzontal, quatre taulells com els de l'enunciat. Suposeu el quadrat donat en este pla horitzontal com el contorn d'un dels taulells (0,75 PUNTOS),
  2. Representar en perspectiva cònica, sobre el pla vertical de l'esquerra, quatre taulells com els de l'enunciat. Suposeu el quadrat donat en este pla vertical com el contorn d'un dels taulells (0,75 PUNTOS),
- Es considerarà la claredat, l'orde i la neteja (0,5 PUNTOS)

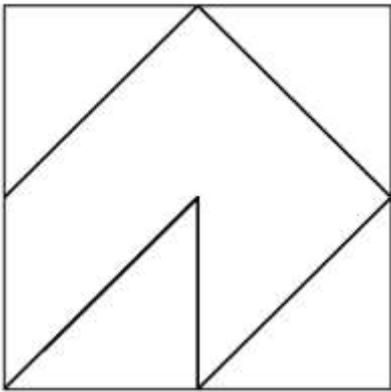


Figura C.2.1.

