

CONVOCATÒRIA: 2026	CONVOCATORIA: 2026
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)

(2,25 PUNTOS) Se pide dibujar, a escala 1:1 y evitando la mano alzada, el logotipo propuesto en la Figura A.1.1. Las dimensiones indicadas en la figura son milímetros. Se deberá cumplir que:

- No se deben borrar las construcciones auxiliares que permiten hallar la geometría básica propuesta (centros de circunferencia, eje de simetría, ...).

(1,75 PUNTOS) Se pide dibujar en escala 1:1 y a mano alzada el logotipo propuesto en la Figura A.1.2.

- Se debe acotar perfectamente el resultado.

Pregunta A.1 (4 PUNTS)

(2,25 PUNTS) Es demana dibuixar, a escala 1:1 i evitant la mà alçada, el logotip proposat en la Figura A.1.1. Les dimensions indicades en la figura són mil·límetres. S'haurà de complir que:

- No s'han d'esborrar les construccions auxiliars que permeten trobar la geometria bàsica proposada (centres de circumferència, eix de simetria, ...).

(1,75 PUNTS) Es demana dibuixar en escala 1:1 a mà alçada el logotip proposat en la Figura A.1.2.

- S'ha d'acotar perfectament el resultat.

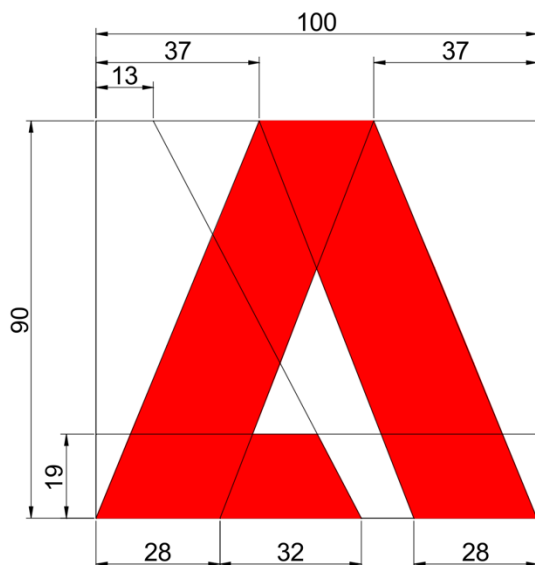


Figura A.1.1 Logo Adobe TM



Figura A.1.2 Logo Adobe TM

Pregunta A.2 (4 PUNTOS)

DISEÑO DE LOGOTIPO PARA UNA ÓPTICA

Una empresa dedicada al sector óptico, desea renovar su identidad visual mediante el diseño de un logotipo basado en la representación geométrica simplificada de un ojo. Se pide realizar el diseño atendiendo a las siguientes consideraciones:

(3 PUNTOS) CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA. Realizar el diseño final (EVITANDO LA MANO ALZADA) exclusivamente con instrumentos de dibujo técnico, cumpliendo las siguientes condiciones obligatorias:

- El logotipo deberá quedar inscrito en un rectángulo áureo.
- El lado menor de este medirá 80 mm.
- El contorno deberá construirse mediante una elipse inscrita en el rectángulo.
- El iris será una circunferencia centrada en la intersección de los ejes del rectángulo.
- La pupila será concéntrica y su diámetro será la mitad del diámetro del iris.

(1 PUNTOS) BOCETO CARTEL. Realizar un boceto a mano alzada del diseño del ojo dentro del rectángulo proporcionado.

Pregunta A.2 (4 PUNTS)

DISSENY DE LOGOTIP PER A UNA ÒPTICA

Una empresa dedicada al sector òptic, desitja renovar la seua identitat visual mitjançant el disseny d'un logotip basat en la representació geomètrica simplificada d'un ull. Es demana realitzar el disseny ateses les següents consideracions:

(3 PUNTS) CONSTRUCCIÓ GEOMÈTRICA. Realitzar el disseny final (EVITANT LA MÀ ALÇADA) exclusivament amb instruments de dibuix tècnic, complint les següents condicions obligatòries:

- El logotip haurà de quedar inscrit en un rectangle auri.
- El costat menor d'este mesurarà 80 mm.
- El contorn haurà de construir-se mitjançant una el·lipse inscrita en el rectangle.
- L'iris serà una circumferència centrada en la intersecció dels eixos del rectangle.
- La pupil·la serà concèntrica i el seu diàmetre serà la mitat del diàmetre de l'iris.

(1 PUNTS) ESBÓS CARTELL. Realitzar un esbós a mà alçada del disseny de l'ull dins del rectangle proporcionat.



Figura 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)

Diseñe un mueble para despacho que incorpore un escritorio encastrado. El diseño debe incluir al menos una arista curva y una tangencia. Se proporcionan tres fotografías como referencia para su inspiración; la propuesta debe ser original y no copiar exactamente los modelos mostrados.

(1,7 PUNTOS) Presente el prototipo inicial mediante una axonometría a mano alzada.

(2 PUNTOS) Delinee el diseño final (evitando la mano alzada) aplicando el sistema diédrico europeo y representando, como mínimo, alzado, planta y un perfil. No incluya las líneas ocultas.

(0,3 PUNTOS) Se valorará la claridad y limpieza del dibujo

Pregunta B.1 (4 PUNTS)

Dissenyu un moble per a despatx que incorpore un escriptori encastrat. El disseny ha d'incloure almenys una aresta corba i una tangència. Es proporcionen tres fotografies com a referència per la seua inspiració; la proposta ha de ser original i no copiar exactament els models mostrats.

(1,7 PUNTS) Presenteu el prototip inicial mitjançant una axonometria a mà alçada.

(2 PUNTS) Delineeu el disseny final (evitant la mà alçada) aplicant el sistema dièdric europeu i representant, com a mínim, alçat, planta i un perfil. No inclogueu les línies ocultes.

(0,3 PUNTS) Es valorarà la claredat i neteja del dibuix.



Mesa Rainol (www.tifon.es) /
Taula Rainol (www.tifon.es)
Figura B.1.1



Escritorio con estantería cubos (BUC) /
Escriptori amd prestatgeria cubs (BUC)
Figura B.1.2



Mesa auxiliar para estantería /
Taula auxiliar per a prestatgeria
Figura B.1.3

Pregunta B.2 (4 PUNTOS)

Composició volumètrica a partir de figures clàssiques del Tetris.

Teniendo en cuenta las figuras clásicas del videojuego Tetris (tetrominós formados por cuatro cuadrados iguales), se pide realizar una composición tridimensional utilizando cuatro piezas diferentes. Cada cuadrado que compone las piezas representará un cubo de 10 mm de arista.

(1,5 PUNTOS) Realizar una construcción a mano alzada utilizando 4 de las anteriores figuras y representar en perspectiva isométrica el diseño escogido.

(2,5 PUNTOS) Se pide delinear (evitando la mano alzada), la planta, el alzado y el perfil de la figura diseñada, 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 cada cuadrado de la figura es un cubo de 10 mm de lado). Acotar de manera normalizada todas las vistas del resultado.

Pregunta B.2 (4 PUNTS)

Composició volumètrica a partir de figures clàssiques del Tetris.

Tenint en compte les figures clàssiques del videojoc Tetris (tetrominós formats per quatre quadrats iguals), es demana realitzar una composició tridimensional utilitzant quatre peces diferents. Cada quadrat que compon les peces representarà un cub de 10 mm d'aresta.

(1,5 PUNTS) Realitzar una construcció a mà alçada utilitzant 4 de les anteriors figures i representar en perspectiva isomètrica el disseny triat.

(2,5 PUNTS) Es demana delinear (evitant la mà alçada), la planta, l'alçat i el perfil de la figura dissenyada, segons el mètode del primer diedre de projecció (sistema diédric europeu) tenint en compte en la representació les parts vistes i ocultes, sense esborrar les construccions auxiliars i a escala (considerant cada quadrat de la figura és un cub de 10 mm de costat). Acotar de manera normalitzada totes les vistes del resultat.

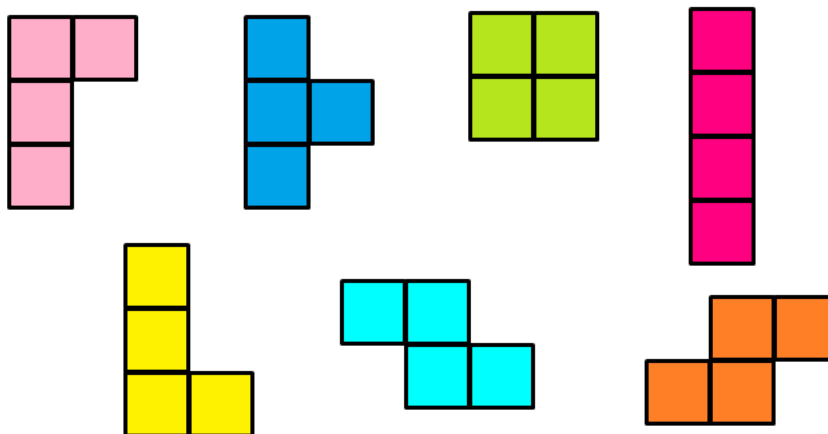
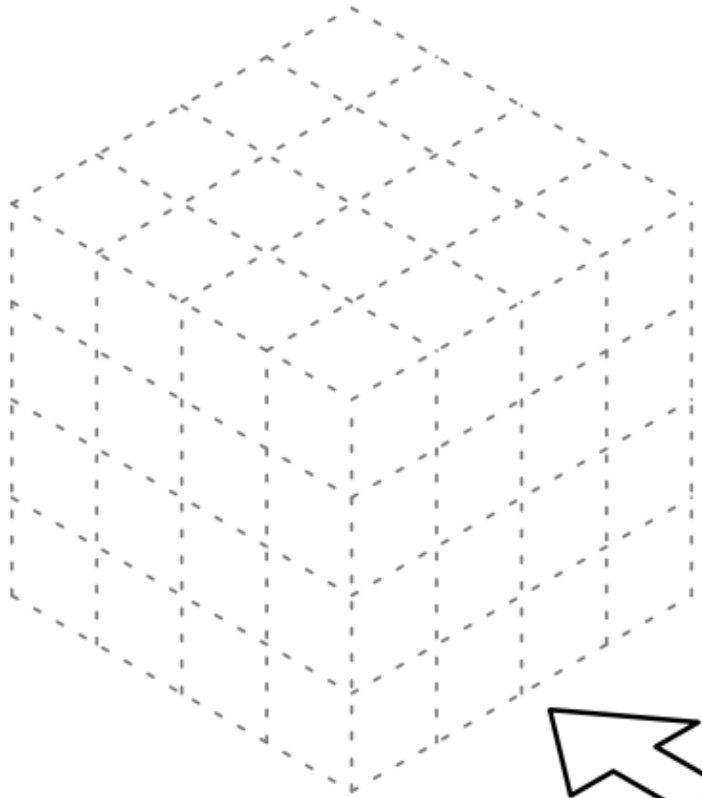
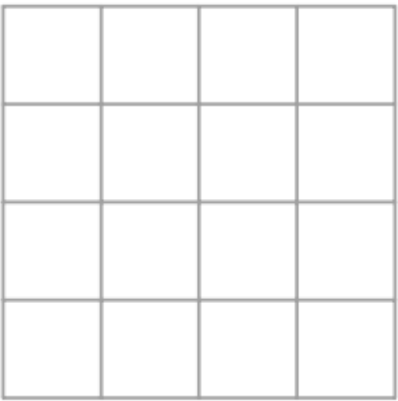
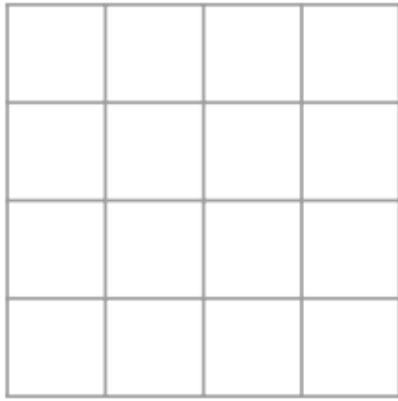
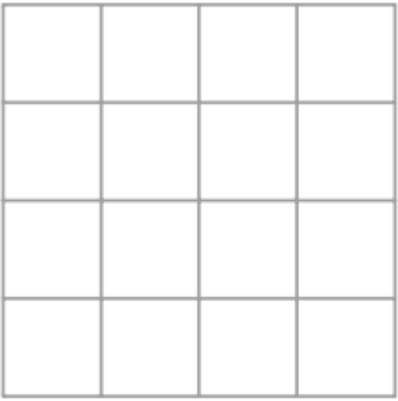


Figura B.2



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)

(1,8 PUNTOS) Partiendo de la Figura C.1 propuesta, se pide dibujar en la perspectiva cónica oblicua, el objeto definido, teniendo en cuenta la posición. Las dimensiones indicadas en la figura son mm.

(0,2 PUNTOS) Se considerará la claridad, orden y limpieza del dibujo.

Pregunta C.1 (2 PUNTOS)

(1,8 PUNTOS) Partint de la Figura C.1 proposada, es demana dibuixar en la perspectiva cònica obliqua, l'objecte definit, tenint en compte la posició. Les dimensions indicades en la figura són mm.

(0,2 PUNTOS) Es considerará la claredat, l'ordre i neteja del dibuix.

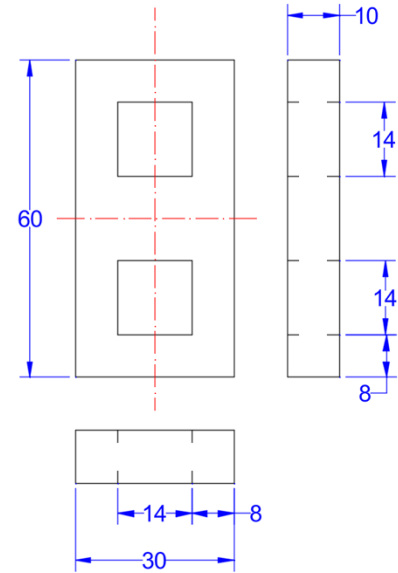
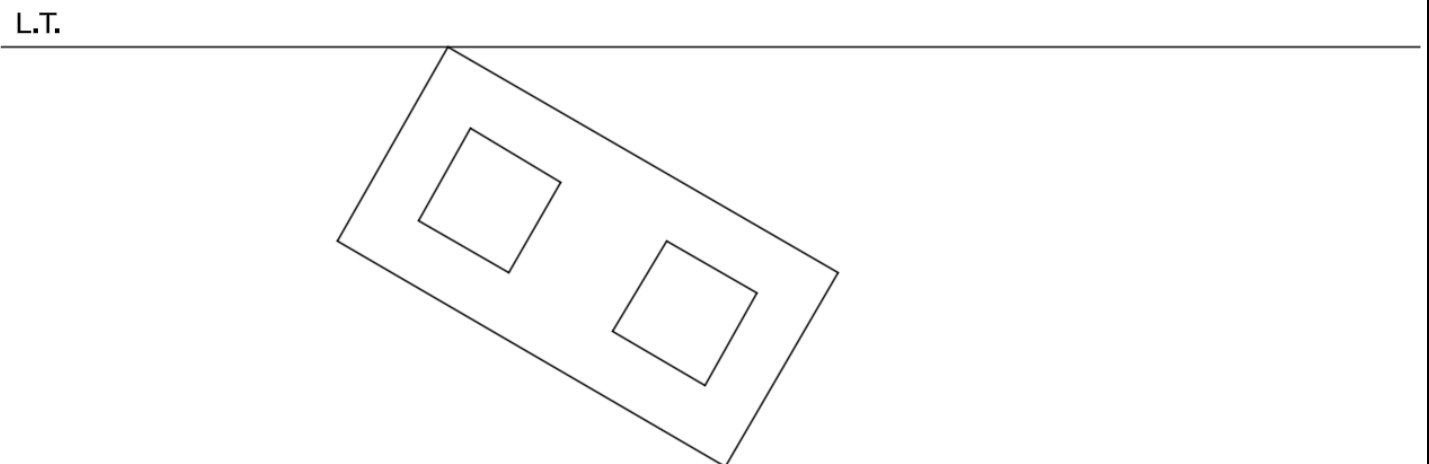
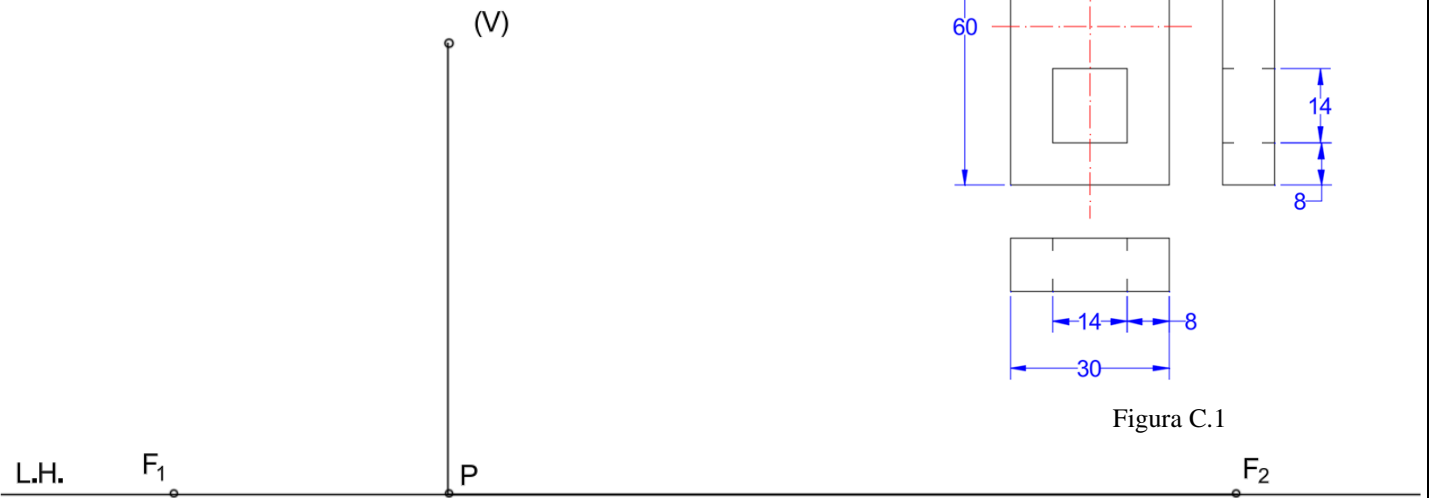


Figura C.1



Pregunta C.2 (2 PUNTOS)

Dadas las tres vistas (alzado, planta y perfil) de la Figura C.2, obtener su perspectiva cónica evitando la mano alzada y sabiendo que las líneas representadas son las de su envolvente geométrica, en la perspectiva cónica que se pide. Distinguir partes vistas y ocultas.

Pregunta C.2 (2 PUNTS)

Considerades les tres vistes (alçat, planta i perfil) de la Figura C.2, obtindre la seua perspectiva cònica evitant la mà alçada i sabent que les línies representades són les del seu envolupant geomètrica, en la perspectiva cònica que es demana. Distingir parts vistes i ocultes.

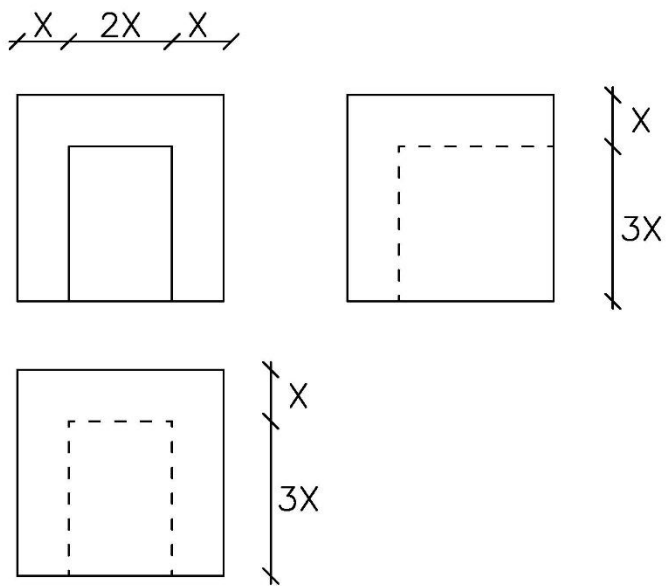


Figura C.2

