

**PRUEBA DE ACCESO A LA UNIVERSIDAD  
CURSO 2024/25**

**Reunión de coordinación con el profesorado de EE.MM. de Granada, Ceuta, Melilla y centros en Marruecos de la materia**

**DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS  
ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO II**

**Granada, 14 de noviembre de 2024**

# Ponentes

---

## **Celia Prieto Caballero**

Ponente Secundaria

IES Hispanidad

[iamceliaprietocaballero@gmail.com](mailto:iamceliaprietocaballero@gmail.com)

## **Jesús Mataix Sanjuán**

Ponente UGR

[jesusmataix@ugr.es](mailto:jesusmataix@ugr.es)

# Orden del día

---

1. Resultados de las PEvAU de junio y julio de 2024 de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II en Granada.
2. Revisión de los ejercicios de las pruebas de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II de 2024.
3. Orientaciones curso 2024-2025. Estructura de la prueba.
4. Propuesta de calendario de reuniones.
5. Consultas y sugerencias.

# 1. Resultados de la PEvAU de 2024.

		Pres/Matr	%Aprob.	[0,1)	[1,2)	[2,3)	[3,4)	[4,5)	[5,6)	[6,7)	[7,8)	[8,9)	[9,10]	Media
CONV. ORDINARIA	GRANADA	7 / 8	85,71	0	0	0	0	1	3	0	1	0	2	6,59
	CEUTA	0 / 0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	MELILLA	1 / 1	100,00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	9,50
	MARRUECOS	0 / 0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	<b>TODOS</b>	<b>8 / 9</b>	<b>87,50</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6,96</b>
CONV. EXTRAORDINARIA	GRANADA	4 / 4	25,00	0	2	0	0	1	0	0	0	0	1	4,02
	CEUTA	0 / 0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	MELILLA	0 / 0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	MARRUECOS	0 / 0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	<b>TODOS</b>	<b>4 / 4</b>	<b>25,00</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>4,02</b>

## 2. Revisión de la prueba de 2024

Se puede descargar de la web de la DUA (pruebas titular y suplente de ambas convocatorias):

[https://www.juntadeandalucia.es/economiaconocimientoempresasuniversidad/squit/examanes\\_anios\\_anteriores/selectividad/sel\\_2024\\_dibujo\\_tecnico\\_aplicado.zip](https://www.juntadeandalucia.es/economiaconocimientoempresasuniversidad/squit/examanes_anios_anteriores/selectividad/sel_2024_dibujo_tecnico_aplicado.zip)

[Inicio](#) / [Grados](#) / Orientaciones y exámenes de cursos anteriores

### EXÁMENES Y ORIENTACIONES SOBRE LA PRUEBA DE ACCESO Y/O ADMISIÓN A LA UNIVERSIDAD

↓ Examen de curriculum L.O.E.    ↓ Examen de curriculum L.O.M.C.E.    ↓ Exámenes disponibles por asignatura.    ↓ Exámenes disponibles por curso.

Asignaturas	Orientaciones	'10	'11	'12	'13	'14	'15	'16	'17	'18	'19	'20	'21	'22	'23	'24	#
Análisis Musical II		↓	↓	↓		↓	↓									↓	
Artes Escénicas II									↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Biología		↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Ciencias Generales																	↓
Coro y Técnica Vocal II																	↓
Dibujo Artístico II		↓	↓		↓	↓	↓	↓	↓	↓							↓
Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño																	↓
Dibujo Técnico II		↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓



**PRUEBA DE EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL  
ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBAS DE ADMISIÓN**

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS  
CURSO 2023-2024

DIBUJO  
TÉCNICO APLICADO A LAS  
ARTES PLÁSTICAS Y AL  
DISEÑO

**Instrucciones:**

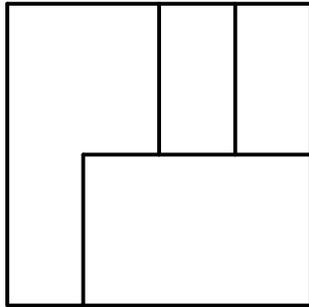
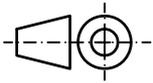
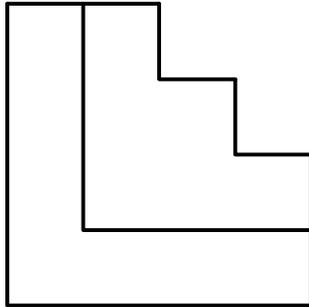
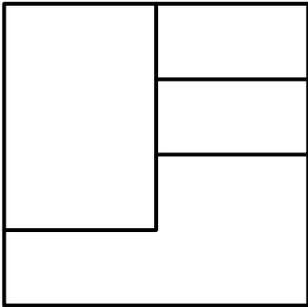
- a) Tiempo de duración de la prueba: 1 hora y 30 minutos.
- b) La presente prueba consta de dos problemas (Bloque I) y cuatro ejercicios (Bloque II).
- c) Para mayor comodidad en la realización de la prueba, el alumnado quitará la grapa del examen.
- d) Para la realización de la prueba, se resolverá exclusivamente un problema y dos ejercicios de los propuestos elegidos por el alumnado. En caso de entregar más problemas/ejercicios de los requeridos, serán corregidos únicamente los que aparezcan físicamente en primer lugar por cada uno de los bloques.
- e) Los ejercicios y el problema deben resolverse exclusivamente en las láminas facilitadas, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- f) Los dos ejercicios se calificarán de 0 a 3 puntos, y el problema de 0 a 4 puntos, sumando una puntuación máxima de 10 (3+3+4).
- 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 I

## PROBLEMA 1: PERSPECTIVA CÓNICA

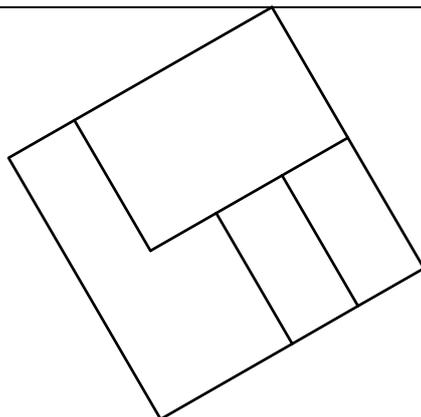
Definido el sistema cónico por la línea de tierra L.T., la línea de horizonte L.H., el punto principal P y el abatimiento sobre el plano del cuadro del punto de vista (V), se pide:

1. Dibujar, a escala 1:1, la perspectiva cónica del sólido dado por sus vistas a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro de proyección, sabiendo que se encuentra apoyado en el plano geometral en la posición indicada por el abatimiento de su planta sobre el plano del cuadro.
2. Indicar la distancia entre el punto principal P y los puntos métricos de rectas a  $60^\circ$  \_\_\_\_\_ mm.



L.H.

L.T.



### Puntuación:

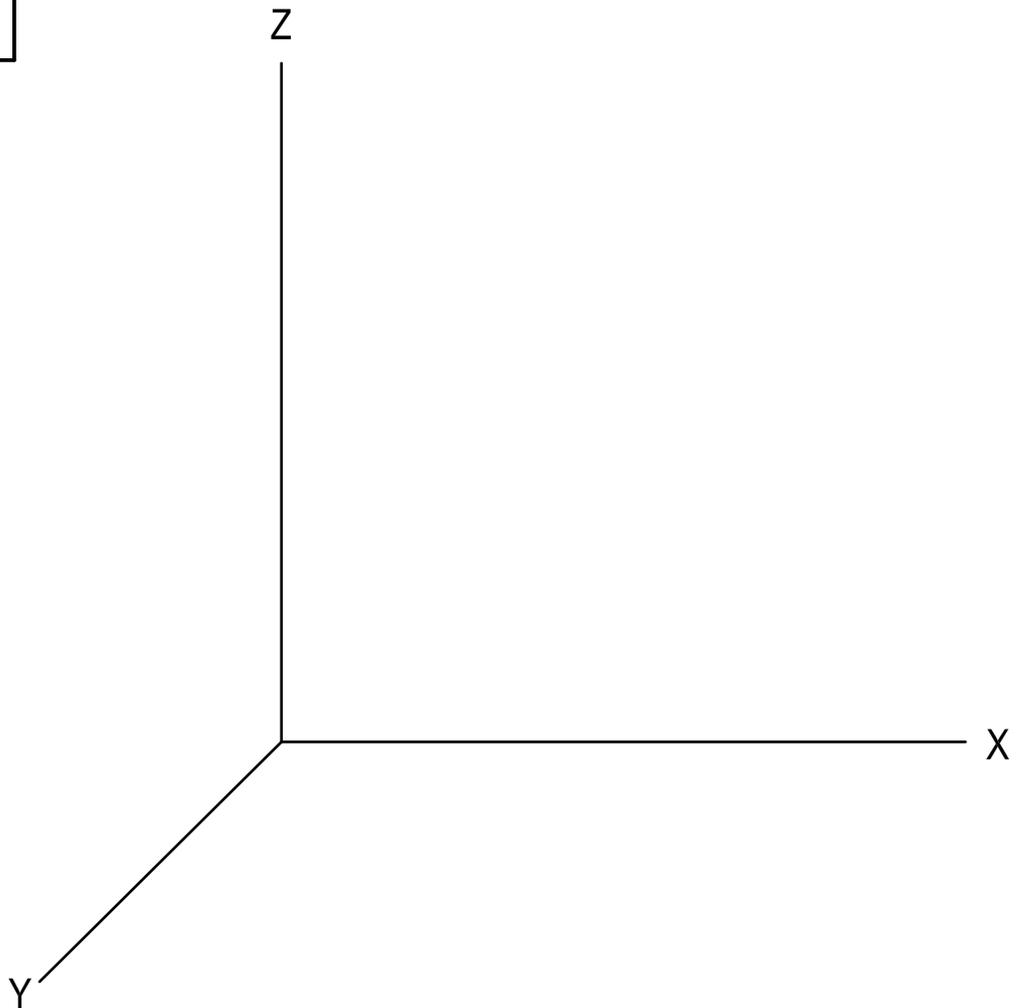
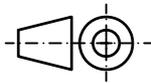
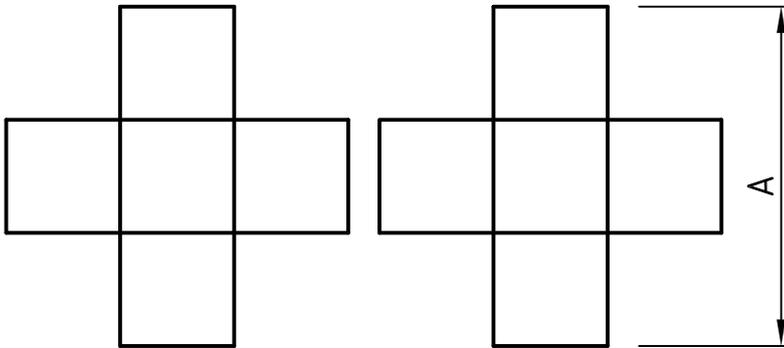
Aplicación escala	0,25 puntos
Aplicación coeficiente	0,25 puntos
Perspectiva	2,00 puntos
Líneas ocultas	1,25 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE I

### PROBLEMA 2: PERSPECTIVA ISOMÉTRICA

Dados alzado, planta y perfil de una pieza a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro de proyección, se pide:

1. Representar su perspectiva caballera a escala 2:1, según los ejes dados, representando solo las aristas vistas.
2. Indicar el valor de la longitud marcada con la letra A: \_\_\_\_\_ mm



#### Puntuación:

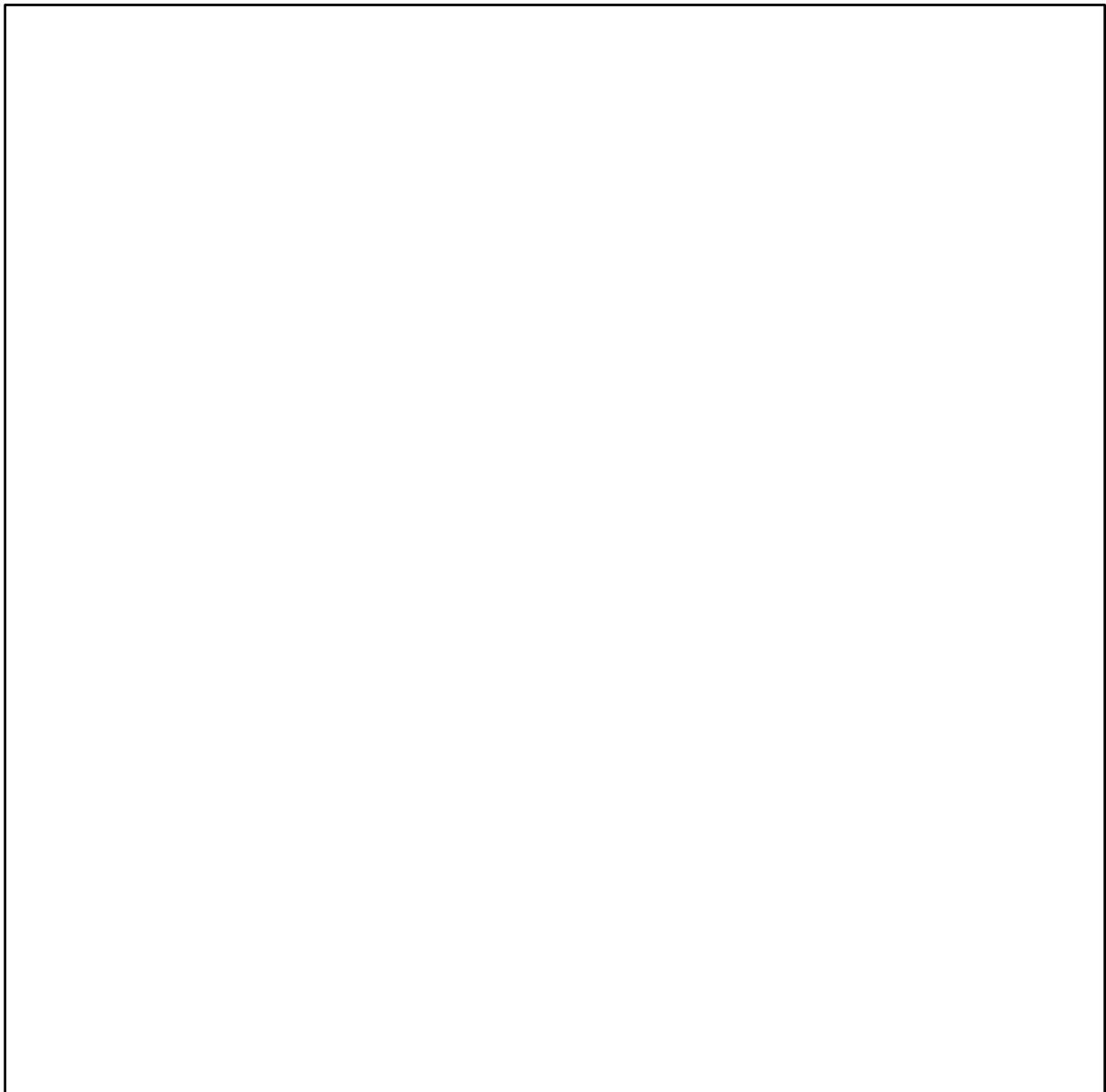
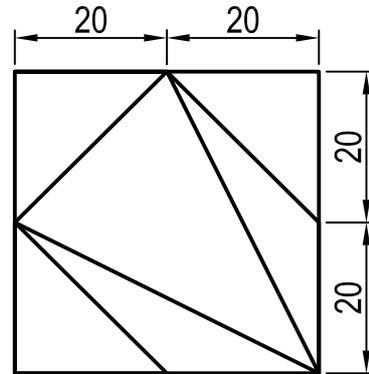
Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Aplicación de la escala	0,50 puntos
Perspectiva	2,75 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 1: COMPOSICIONES MODULARES Y TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Enunciado: Dado el módulo de 40x40 mm de la figura, se pide crear un supermódulo y una red modular empleando transformaciones geométricas en el plano:

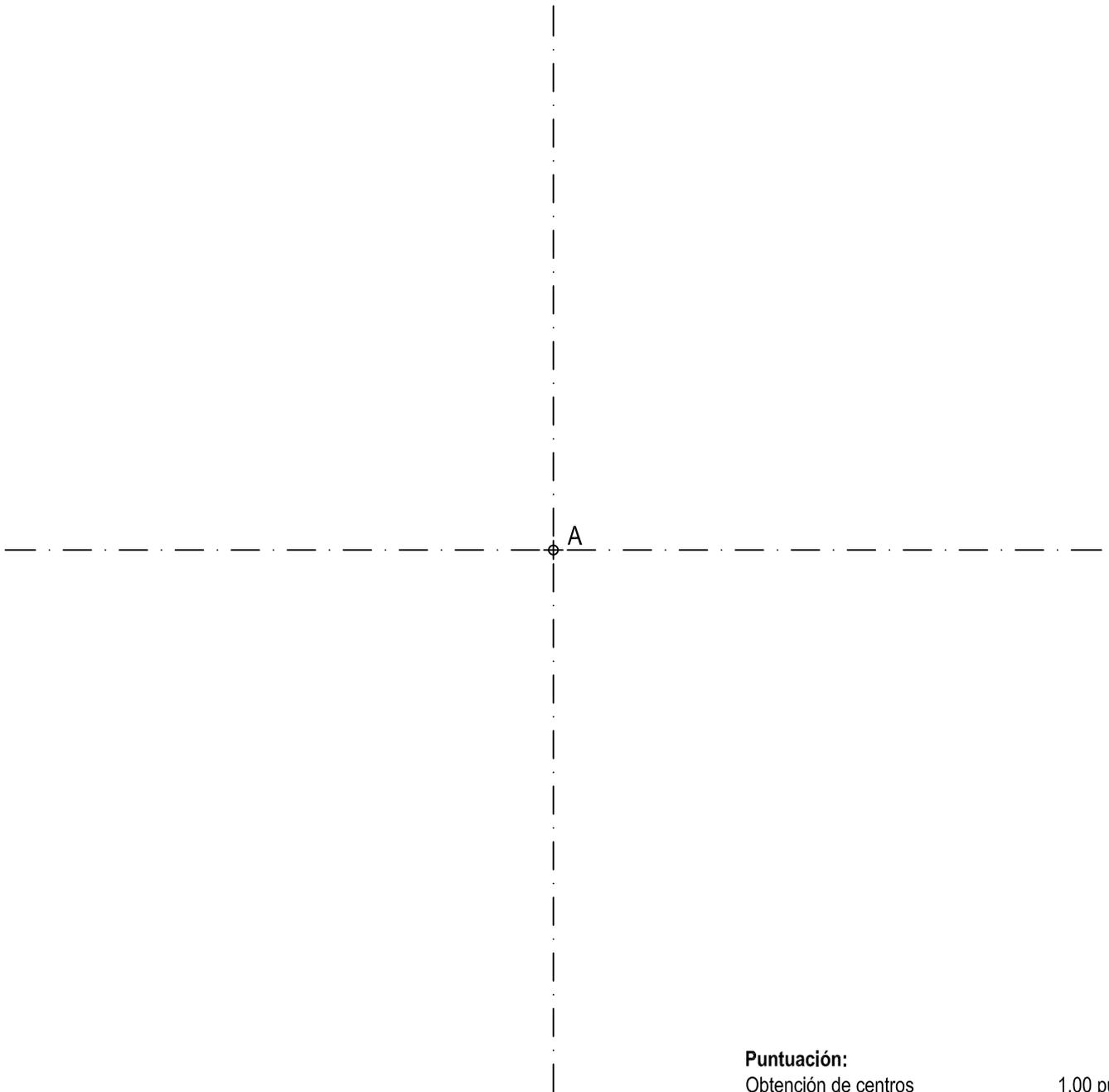
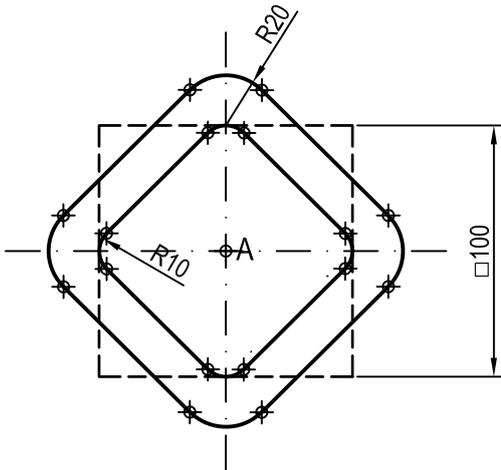
1. Dibujar un supermódulo formado por 2 o 4 módulos en la esquina superior izquierda del cuadrado dado .
2. Completar la red modular para cubrir el cuadrado completo .



	<b>Puntuación:</b>
Apartado 1	1,50 puntos
Apartado 2	1,50 puntos
	...
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

**BLOQUE II**  
**EJERCICIO 2: ENLACES Y TANGENCIAS**

Dibujar la figura según las medidas indicadas partiendo del punto A dado e indicar los puntos de tangencias.



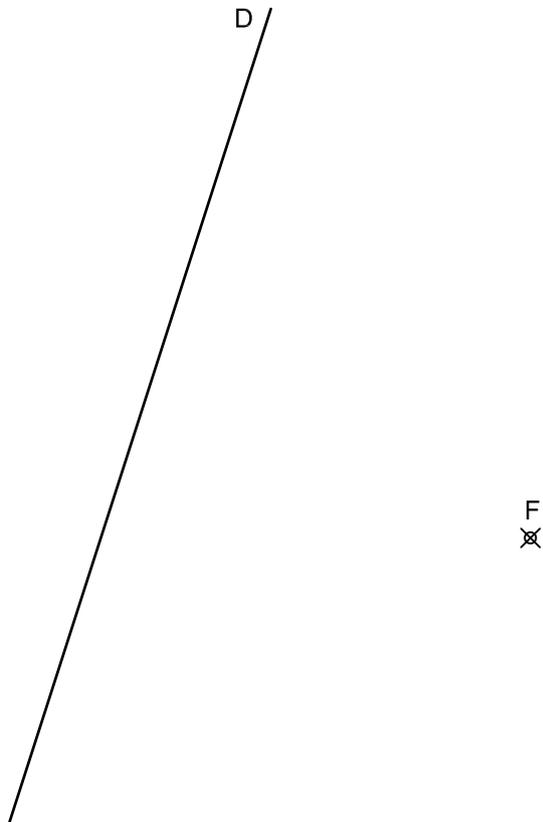
<b>Puntuación:</b>	
Obtención de centros	1,00 puntos
Determinación puntos de tangencia	1,00 puntos
Trazado de la figura	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 3: CURVAS CÓNICAS

Definida una parábola por su foco F y directriz D, se pide:

1. Determinar el vértice y el eje de la cónica.
2. Dibujar la parábola



**Puntuación:**

Apartado 1 1,00 puntos  
Apartado 2 2,00 puntos

**Puntuación máxima 3,00 puntos**

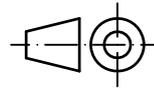
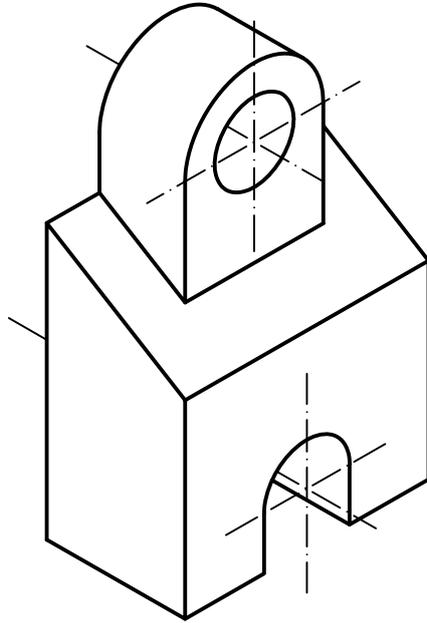
## BLOQUE II

### EJERCICIO 4: NORMALIZACIÓN

Dada la perspectiva isométrica de una pieza a escala 3:4, se pide:

1. Dibujar su alzado y perfil izquierdo a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro.
2. Acotar la pieza en sus vistas representadas.

Todos los orificios son pasantes.



#### **Puntuación:**

Aplicación del coeficiente y escala	0,50 puntos
Representación de las vistas	1,50 puntos
Acotación	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>



**PRUEBA DE EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL  
ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBAS DE ADMISIÓN**

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS  
CURSO 2023-2024

DIBUJO  
TÉCNICO APLICADO A LAS  
ARTES PLÁSTICAS Y AL  
DISEÑO

**Instrucciones:**

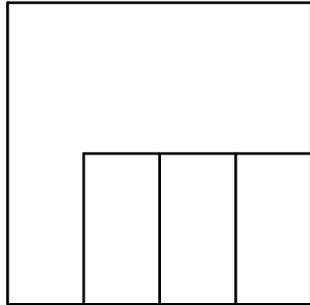
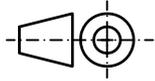
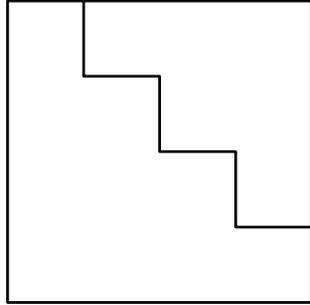
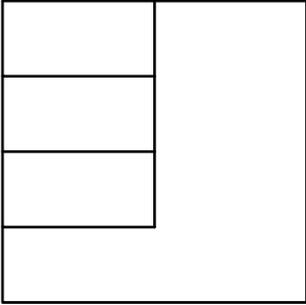
- a) Tiempo de duración de la prueba: 1 hora y 30 minutos.
- b) La presente prueba consta de dos problemas (Bloque I) y cuatro ejercicios (Bloque II).
- c) Para mayor comodidad en la realización de la prueba, el alumnado quitará la grapa del examen.
- d) Para la realización de la prueba, se resolverá exclusivamente un problema y dos ejercicios de los propuestos elegidos por el alumnado. En caso de entregar más problemas/ejercicios de los requeridos, serán corregidos únicamente los que aparezcan físicamente en primer lugar por cada uno de los bloques.
- e) Los ejercicios y el problema deben resolverse exclusivamente en las láminas facilitadas, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- f) Los dos ejercicios se calificarán de 0 a 3 puntos, y el problema de 0 a 4 puntos, sumando una puntuación máxima de 10 (3+3+4).
- 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 I

## PROBLEMA 1: PERSPECTIVA CÓNICA

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

1. Dibujar, a escala 1:1, la perspectiva cónica del sólido dado por sus vistas a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro de proyección, sabiendo que se encuentra apoyado en el plano geometral en la posición indicada por el abatimiento de su planta sobre el plano del cuadro.
2. Indicar la distancia entre el punto principal P y los puntos métricos de rectas a 45° \_\_\_\_\_ mm.

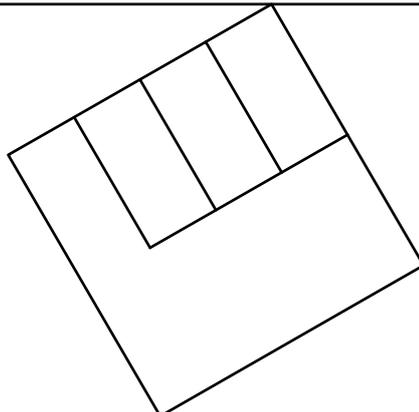


⊕(V)

P

L.H.

L.T.



### Puntuación:

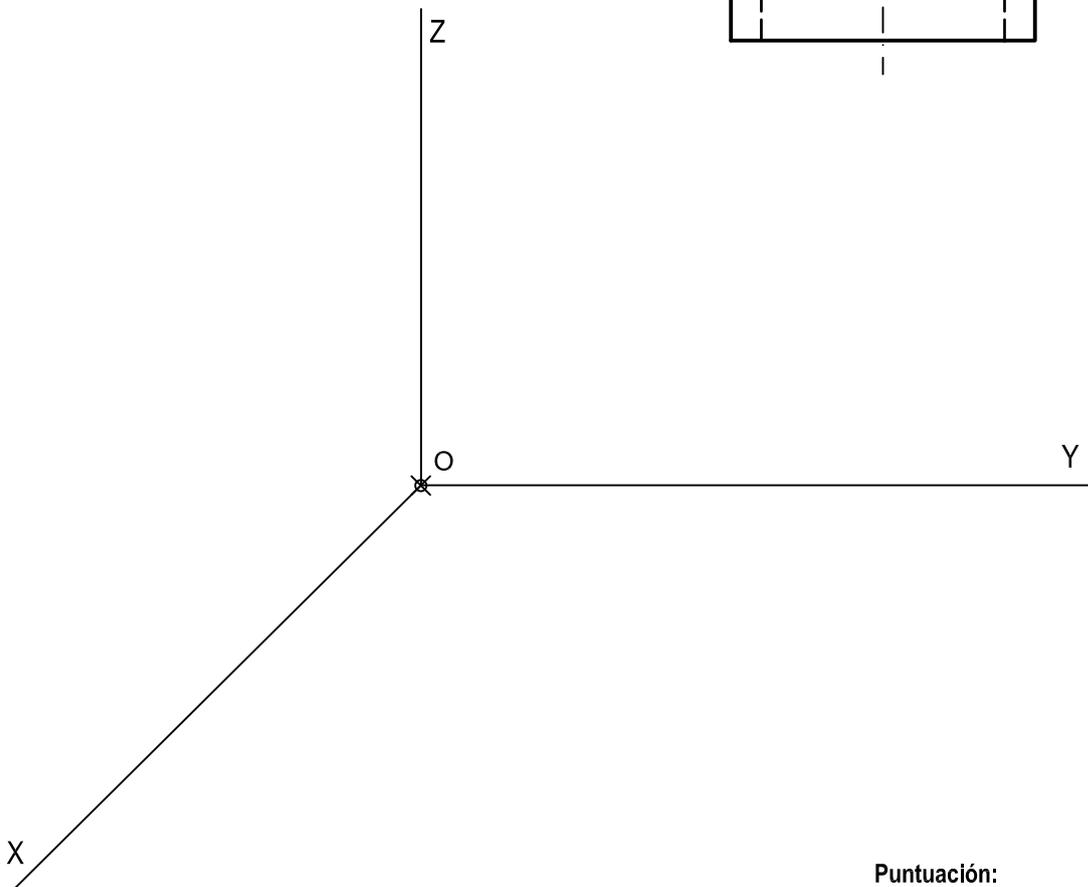
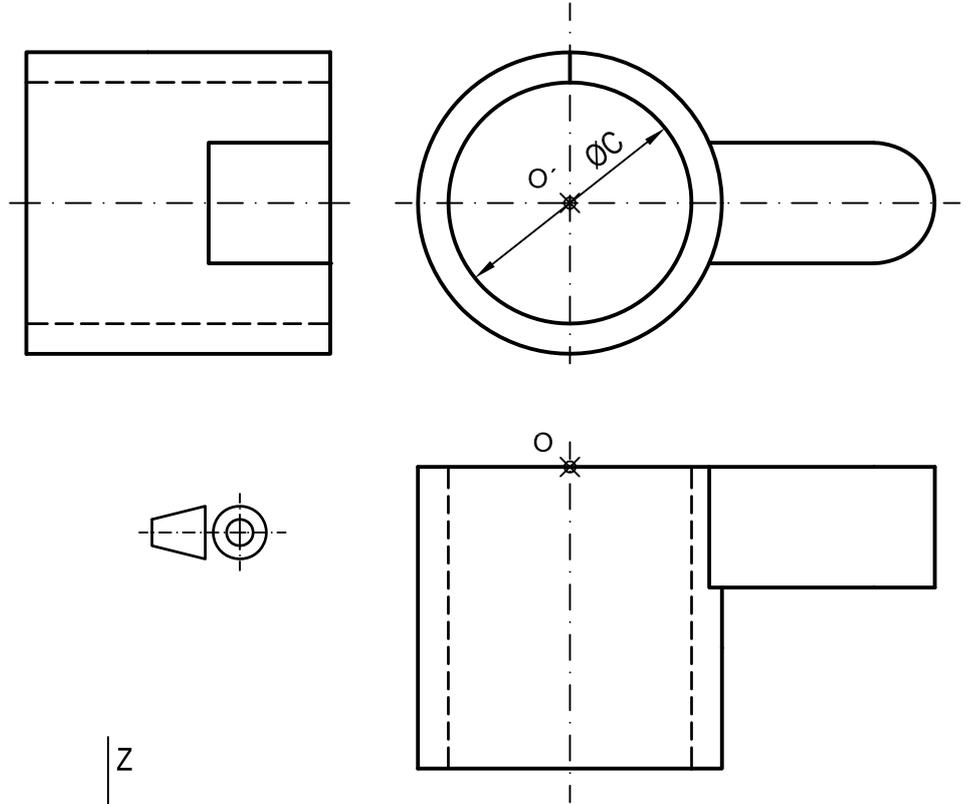
Perspectiva de la planta	1,75 puntos
Perspectiva del sólido	2,00 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

# BLOQUE I

## PROBLEMA 2: PERSPECTIVA CABALLERA

Dados alzado, planta y perfil de una pieza a escala 2:3, según el método de representación del primer diedro de proyección, se pide:

1. Representar su perspectiva caballera a escala 1:1, según los ejes dados, representando solo las aristas vistas. Se tomarán los siguientes coeficientes de reducción:  $C_x = 0.5$ ;  $C_y = C_z = 1.0$ .
2. Indicar el valor de la cifra de cota marcada con la letra C: \_\_\_\_\_ mm.



### Puntuación:

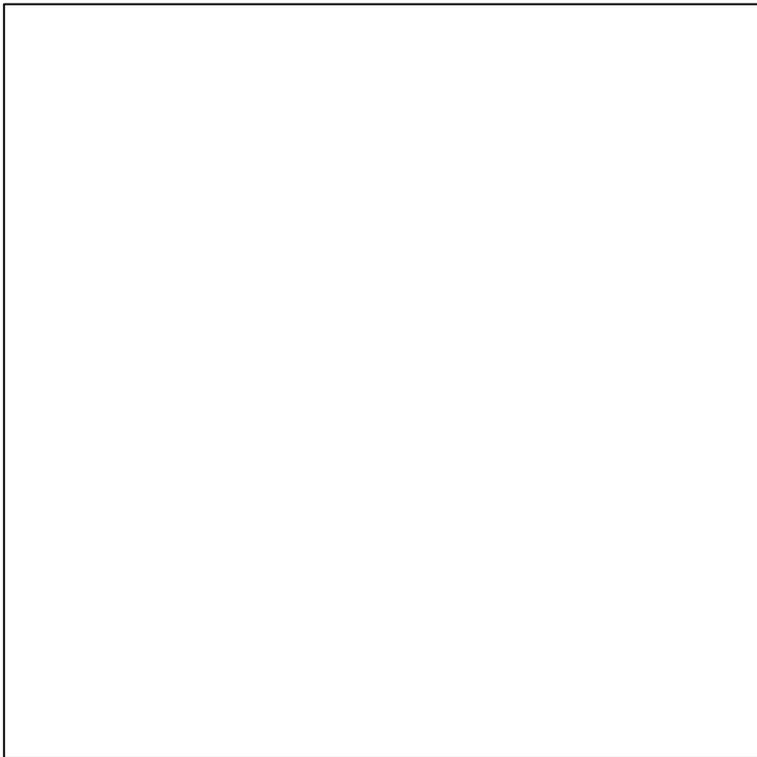
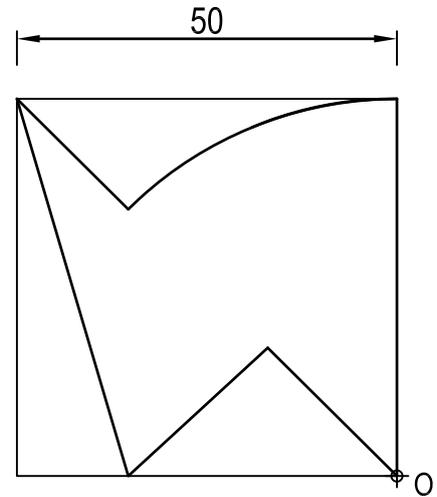
Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Aplicación de la escala	0,50 puntos
Perspectiva	2,75 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 1: COMPOSICIONES MODULARES Y TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Dada la figura de un módulo de base cuadrada, se pide:

1. Dibujar el módulo en la esquina superior izquierda de la cuadrícula.
2. Completar la cuadrícula haciendo tres giros de  $90^\circ$  teniendo como centro el vértice inferior derecho de la figura (O).



#### Puntuación:

Apartado 1

1,00 puntos

Apartado 2

2,00 puntos

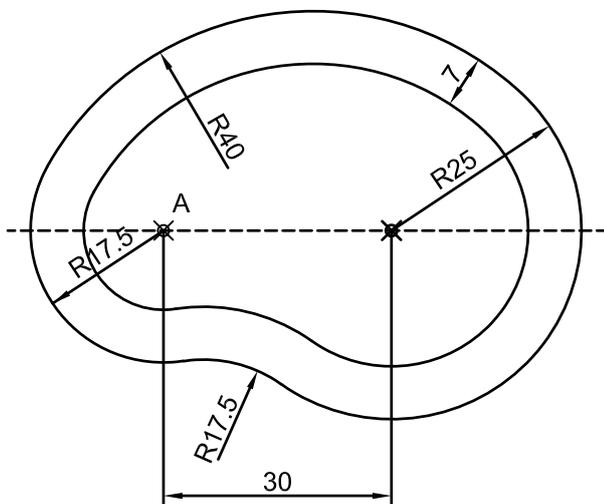
**Puntuación máxima**

**3,00 puntos**

**BLOQUE II**  
**EJERCICIO 2: ENLACES Y TANGENCIAS**

Dada la lazada geométrica acotada, se pide:

1. Dibujarla a escala 2:1, a partir del punto A representado, dejando constancia de las construcciones geométricas realizadas. Determinar los centros de los arcos y los puntos de tangencias.



**Puntuación:**

Curva exterior	1,00 puntos
Curva interior	1,00 puntos
Centros y puntos de tangencias	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 3: CURVAS CÓNICAS

Dada la directriz y el vértice de una cónica, se pide:

1. Trazar la cónica.
2. Diseñar el pictograma referente a un deporte que contenga la curva del apartado 1 utilizando únicamente trazados geométricos.



#### Puntuación:

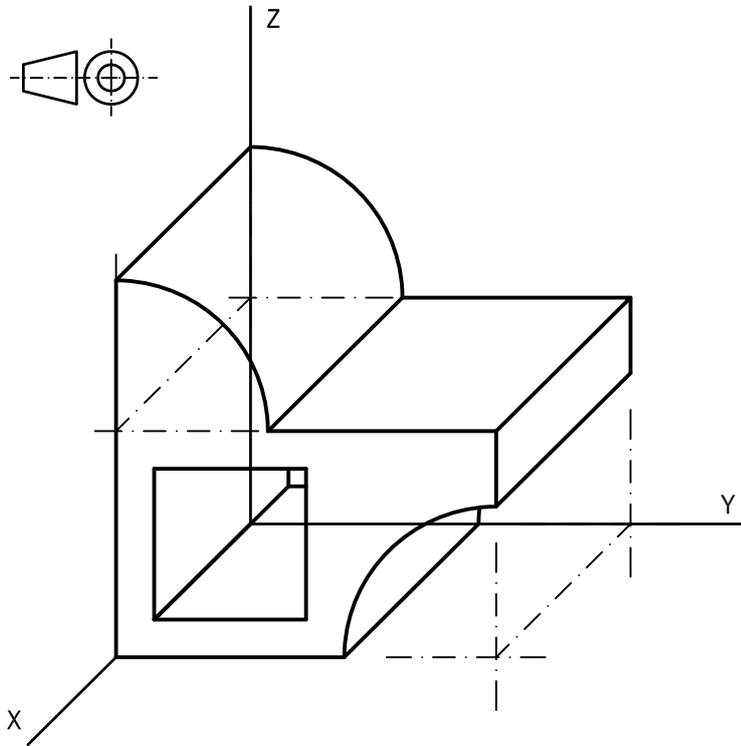
Apartado 1	1,50 puntos
Apartado 2	1,50 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 4: NORMALIZACIÓN

Dada la perspectiva caballera de una pieza a escala 1:1, se pide:

1. Representar el alzado y el perfil derecho a escala 1:1, cuyo coeficiente de reducción es 1/2, según el método de representación del primer diedro de proyección.
2. Acotar las vistas según normas.



#### Puntuación:

Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Alzado	0,75 puntos
Perfil	0,75 puntos
Acotación	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>



**PRUEBA DE EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL  
ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBAS DE ADMISIÓN**

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS  
CURSO 2023-2024

DIBUJO  
TÉCNICO APLICADO A LAS  
ARTES PLÁSTICAS Y AL  
DISEÑO

**Instrucciones:**

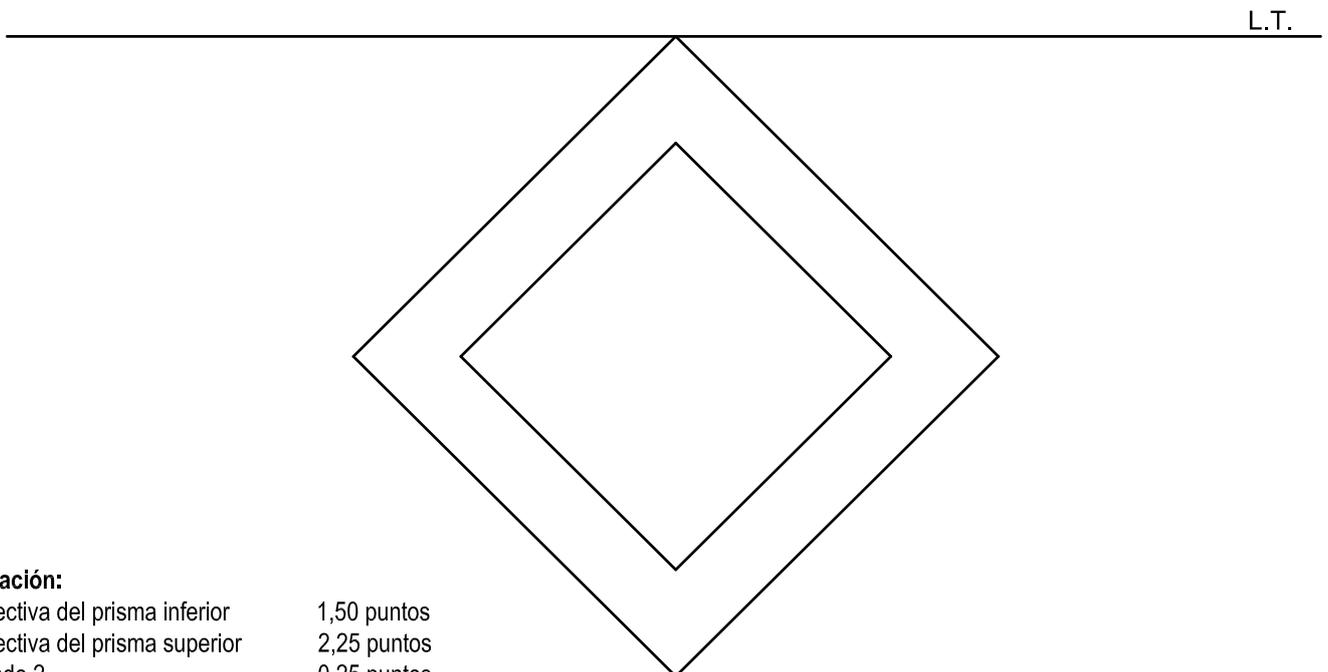
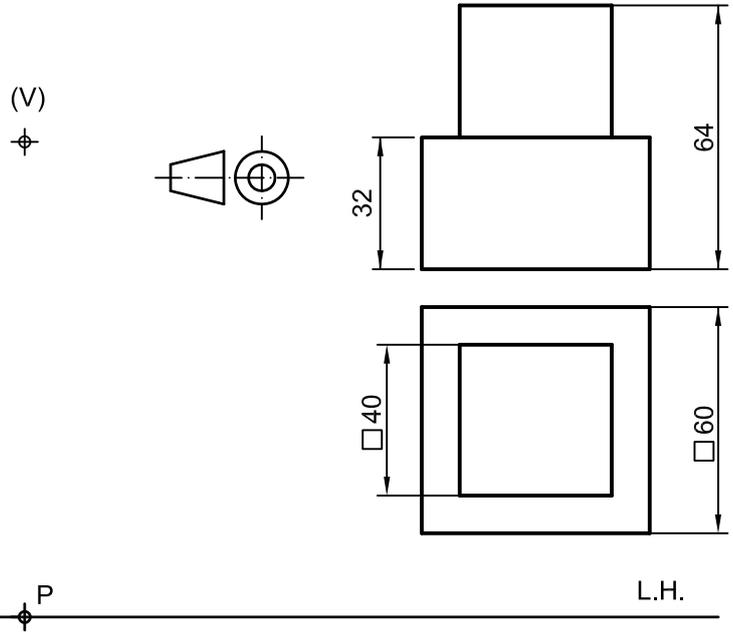
- a) Tiempo de duración de la prueba: 1 hora y 30 minutos.
- b) La presente prueba consta de dos problemas (Bloque I) y cuatro ejercicios (Bloque II).
- c) Para mayor comodidad en la realización de la prueba, el alumnado quitará la grapa del examen.
- d) Para la realización de la prueba, se resolverá exclusivamente un problema y dos ejercicios de los propuestos elegidos por el alumnado. En caso de entregar más problemas/ejercicios de los requeridos, serán corregidos únicamente los que aparezcan físicamente en primer lugar por cada uno de los bloques.
- e) Los ejercicios y el problema deben resolverse exclusivamente en las láminas facilitadas, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- f) Los dos ejercicios se calificarán de 0 a 3 puntos, y el problema de 0 a 4 puntos, sumando una puntuación máxima de 10 (3+3+4).
- 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 I

## PROBLEMA 1: PERSPECTIVA CÓNICA

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

1. Dibujar, a escala 1:1, la perspectiva cónica del sólido dado por sus vistas acotadas, según el método del primer diedro, sabiendo que dicha figura está apoyada en el plano geometral, en la posición indicada por el abatimiento de su planta sobre el plano del cuadro.
2. Indicar la longitud de la diagonal del cuadrado mayor : \_\_\_\_\_



### Puntuación:

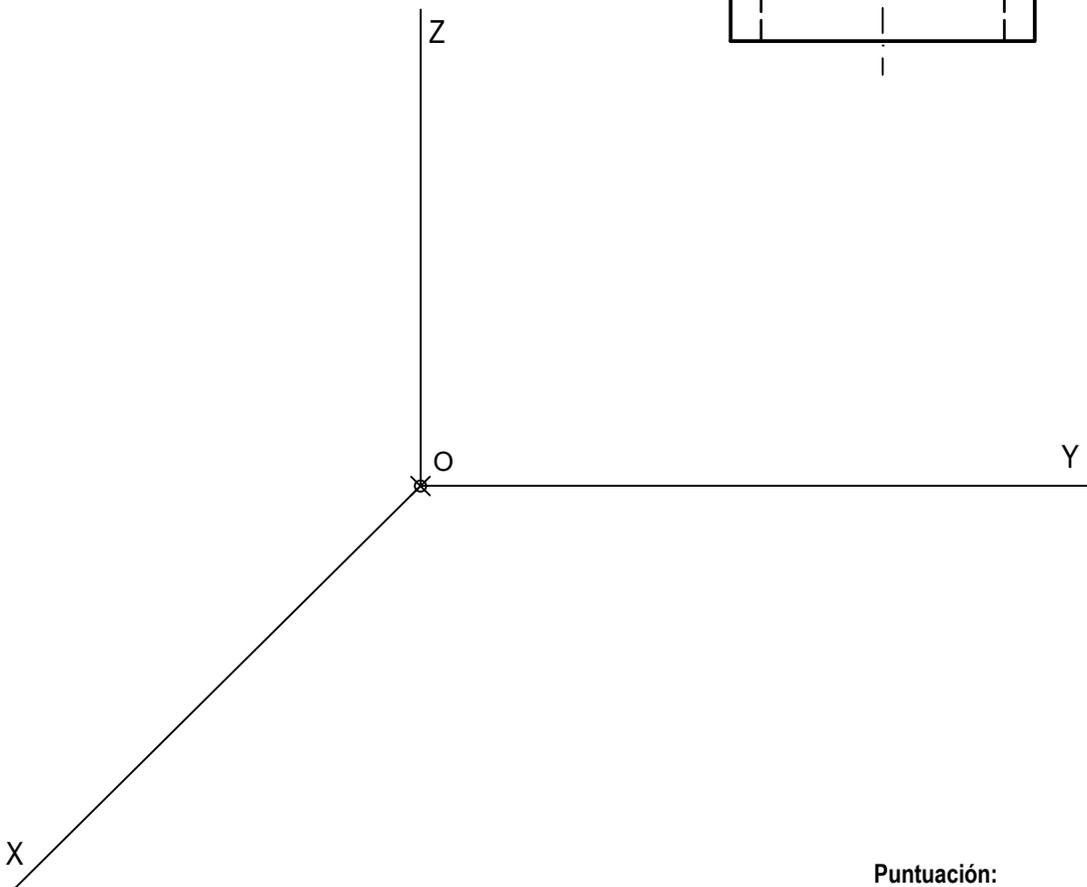
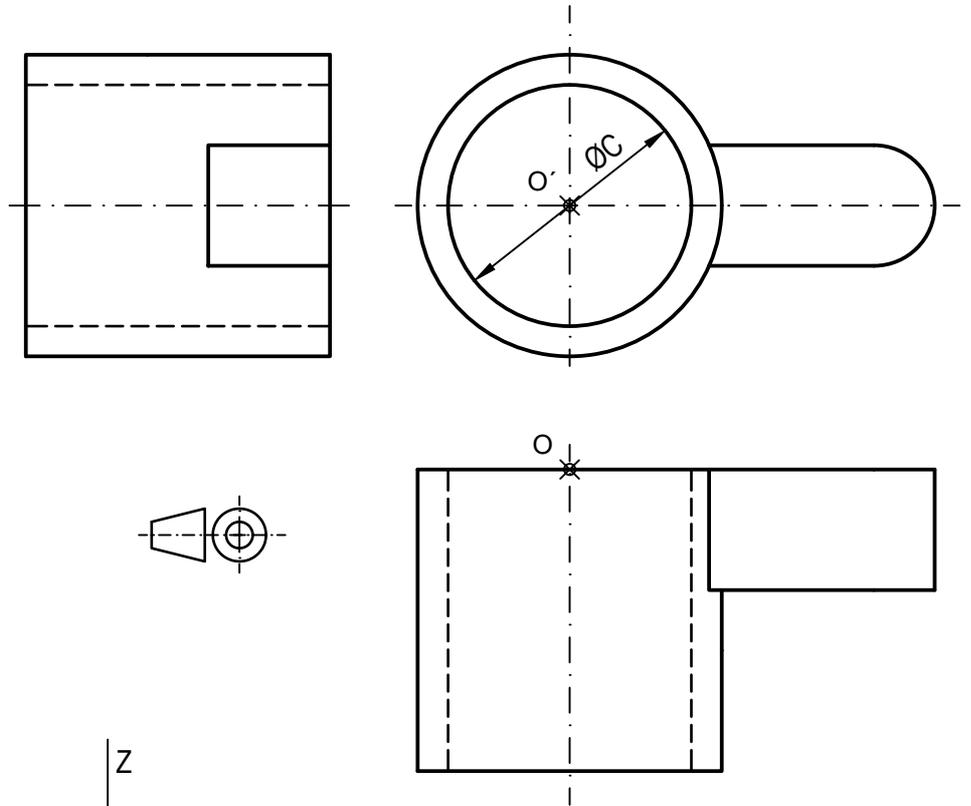
Perspectiva del prisma inferior	1,50 puntos
Perspectiva del prisma superior	2,25 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE I

### PROBLEMA 2: PERSPECTIVA CABALLERA

Dados alzado, planta y perfil de una pieza a escala 2:3, según el método de representación del primer diedro de proyección, se pide:

1. Representar su perspectiva caballera a escala 1:1, según los ejes dados, representando solo las aristas vistas. Se tomarán los siguientes coeficientes de reducción:  $C_x = 0.5$ ;  $C_y = C_z = 1.0$ .
2. Indicar el valor de la cifra de cota marcada con la letra C: \_\_\_\_\_ mm.



#### Puntuación:

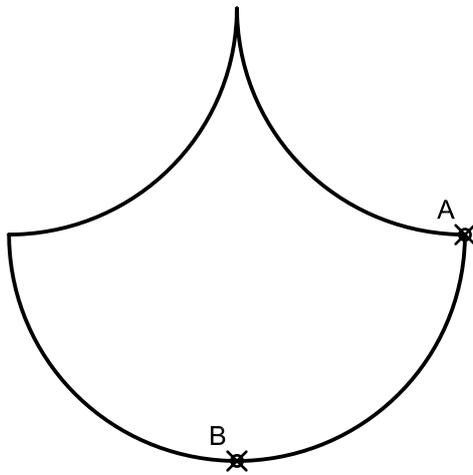
Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Aplicación de la escala	0,50 puntos
Perspectiva	2,75 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 1: COMPOSICIONES MODULARES Y TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Dado el módulo definido por tres arcos de circunferencias de 30 mm de radio, se pide:

1. Dibujar un supermódulo de dos elementos empleando giro de  $180^\circ$  en sentido horario, con centro en el punto A.
2. A partir del supermódulo representado en el apartado anterior. Trazar una red modular de cuatro elementos empleando simetría axial, siendo su eje la recta tangente al arco en el punto B.



**Puntuación:**

Apartado 1

1,00 puntos

Apartado 2

2,00 puntos

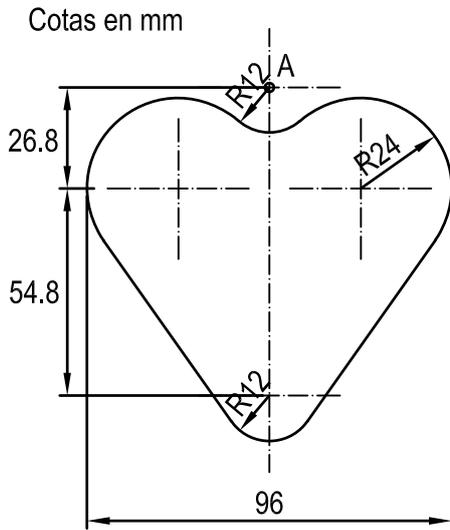
**Puntuación máxima**

**3,00 puntos**

## BLOQUE II

### EJERCICIO 2: ENLACES Y TANGENCIAS

Dibujar a escala 1:1 la figura acotada representada, a partir del punto A dado, determinando geoméricamente los centros de los arcos de enlaces, las rectas tangentes y los puntos de tangencia. Dejar constancia de las construcciones utilizadas.



#### Puntuación:

Determinación centros arcos	0,50 puntos
Determinación rectas tangentes	1,00 puntos
Determinación puntos tangencia	1,00 puntos
Dibujo figura	0,50 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 3: CURVAS CÓNICAS

Dada la directriz y el vértice de una parábola, se pide:

1. Trazar la cónica.
2. Diseñar el pictograma referente a un deporte que contenga la curva del apartado 1 utilizando únicamente trazados geométricos.

$\oplus$   
V

d

---

#### Puntuación:

Apartado 1	1,50 puntos
Apartado 2	1,50 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

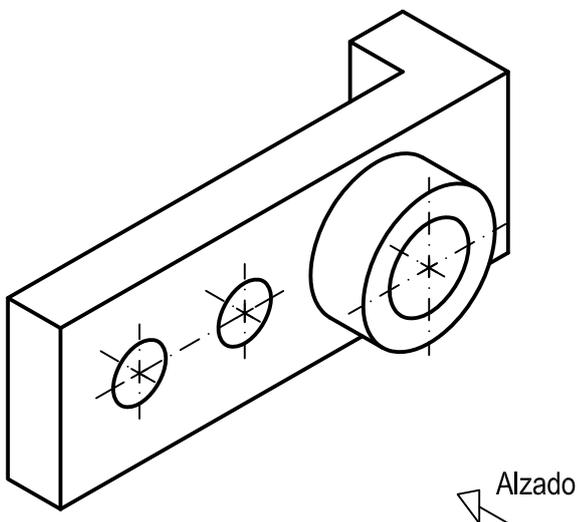
## BLOQUE II

### EJERCICIO 4: NORMALIZACIÓN

Dada la perspectiva isométrica de una pieza a escala 1:1, se pide:

1. Representar alzado y planta a escala 6:5, según el método de representación del primer diedro de proyección.
2. Acotar las vistas según normas.

Todos los orificios son pasantes. La pieza presenta un plano de simetría.



#### Puntuación:

Aplicación escala	0,25 puntos
Aplicación coeficiente	0,25 puntos
Apartado 1	1,50 puntos
Apartado 2	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>



**PRUEBA DE EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL  
ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBAS DE ADMISIÓN**

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS  
CURSO 2023-2024

DIBUJO  
TÉCNICO APLICADO A LAS  
ARTES PLÁSTICAS Y AL  
DISEÑO

**Instrucciones:**

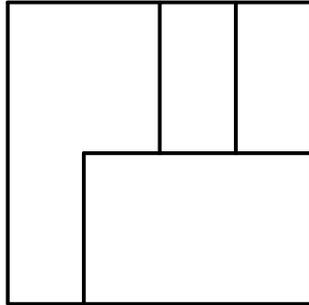
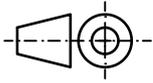
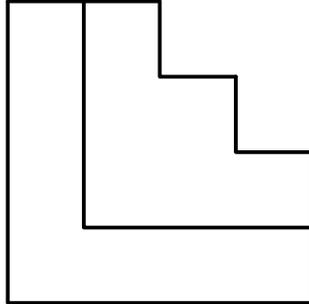
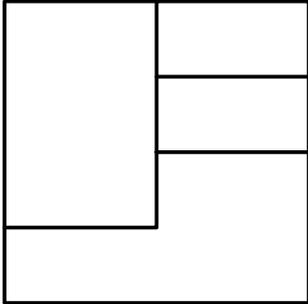
- a) Tiempo de duración de la prueba: 1 hora y 30 minutos.
- b) La presente prueba consta de dos problemas (Bloque I) y cuatro ejercicios (Bloque II).
- c) Para mayor comodidad en la realización de la prueba, el alumnado quitará la grapa del examen.
- d) Para la realización de la prueba, se resolverá exclusivamente un problema y dos ejercicios de los propuestos elegidos por el alumnado. En caso de entregar más problemas/ejercicios de los requeridos, serán corregidos únicamente los que aparezcan físicamente en primer lugar por cada uno de los bloques.
- e) Los ejercicios y el problema deben resolverse exclusivamente en las láminas facilitadas, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- f) Los dos ejercicios se calificarán de 0 a 3 puntos, y el problema de 0 a 4 puntos, sumando una puntuación máxima de 10 (3+3+4).
- 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 I

## PROBLEMA 1: PERSPECTIVA CÓNICA

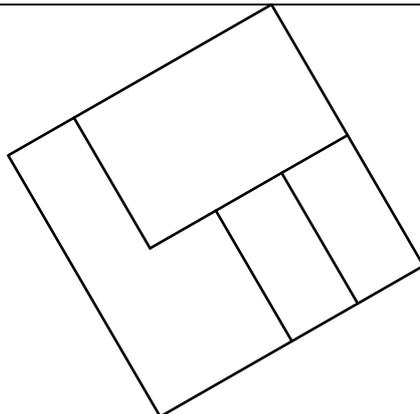
Definido el sistema cónico por la línea de tierra L.T., la línea de horizonte L.H., el punto principal P y el abatimiento sobre el plano del cuadro del punto de vista (V), se pide:

1. Dibujar, a escala 1:1, la perspectiva cónica del sólido dado por sus vistas a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro de proyección, sabiendo que se encuentra apoyado en el plano geometral en la posición indicada por el abatimiento de su planta sobre el plano del cuadro.
2. Indicar la distancia entre el punto principal P y los puntos métricos de rectas a  $60^\circ$  \_\_\_\_\_ mm.



L.H.

L.T.



### Puntuación:

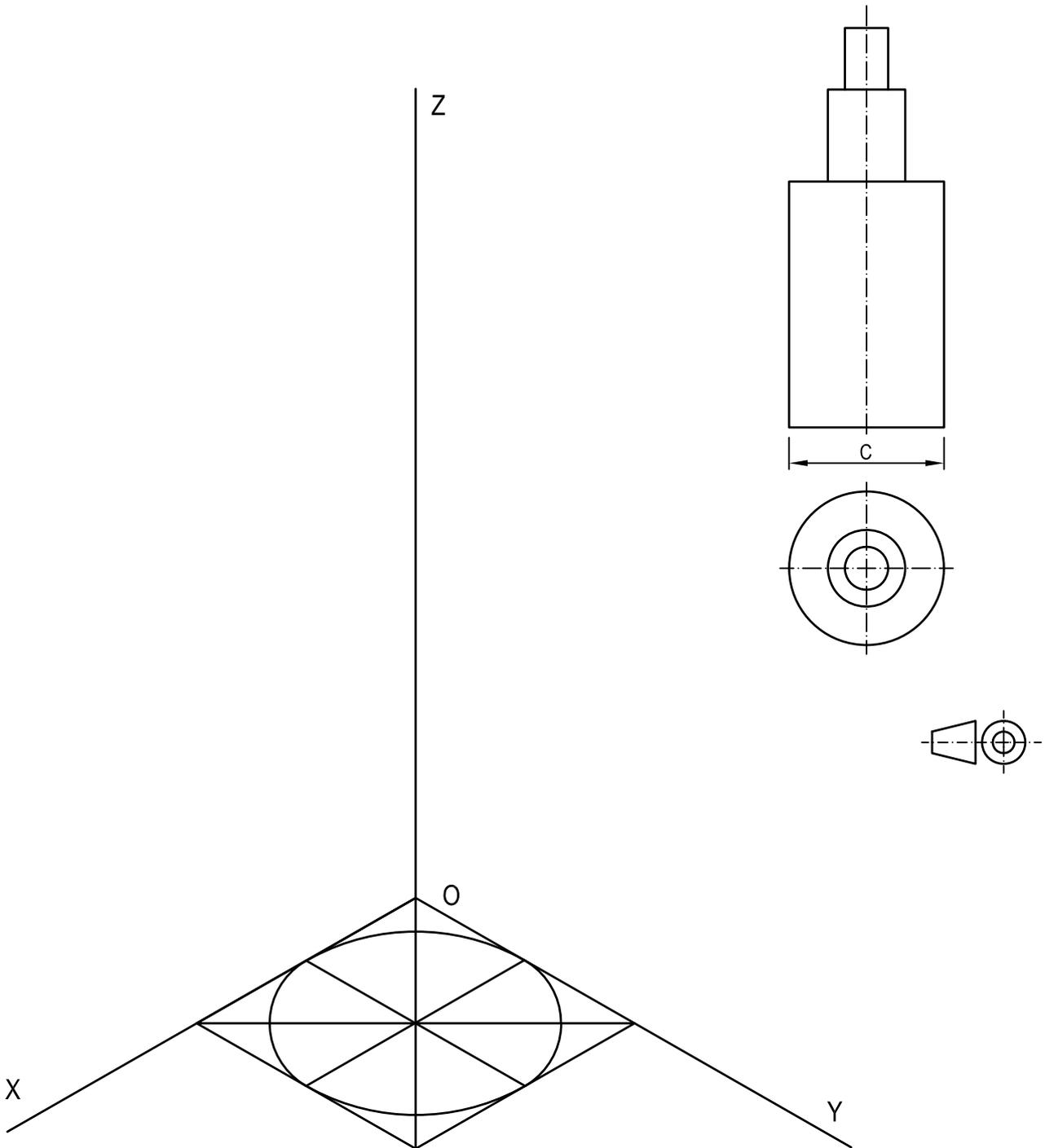
Perspectiva	2,50 puntos
Líneas ocultas	1,25 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE I

### PROBLEMA 2: PERSPECTIVA ISOMÉTRICA

Dados alzado y planta de una botella a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro de proyección, así como la base de la misma en la perspectiva, se pide:

1. Representar su perspectiva isométrica a escala 2:1, según los ejes dados, representando solo las aristas vistas.
2. Indicar el valor de la cifra de cota marcada con la letra C: \_\_\_\_\_ mm.



#### Puntuación:

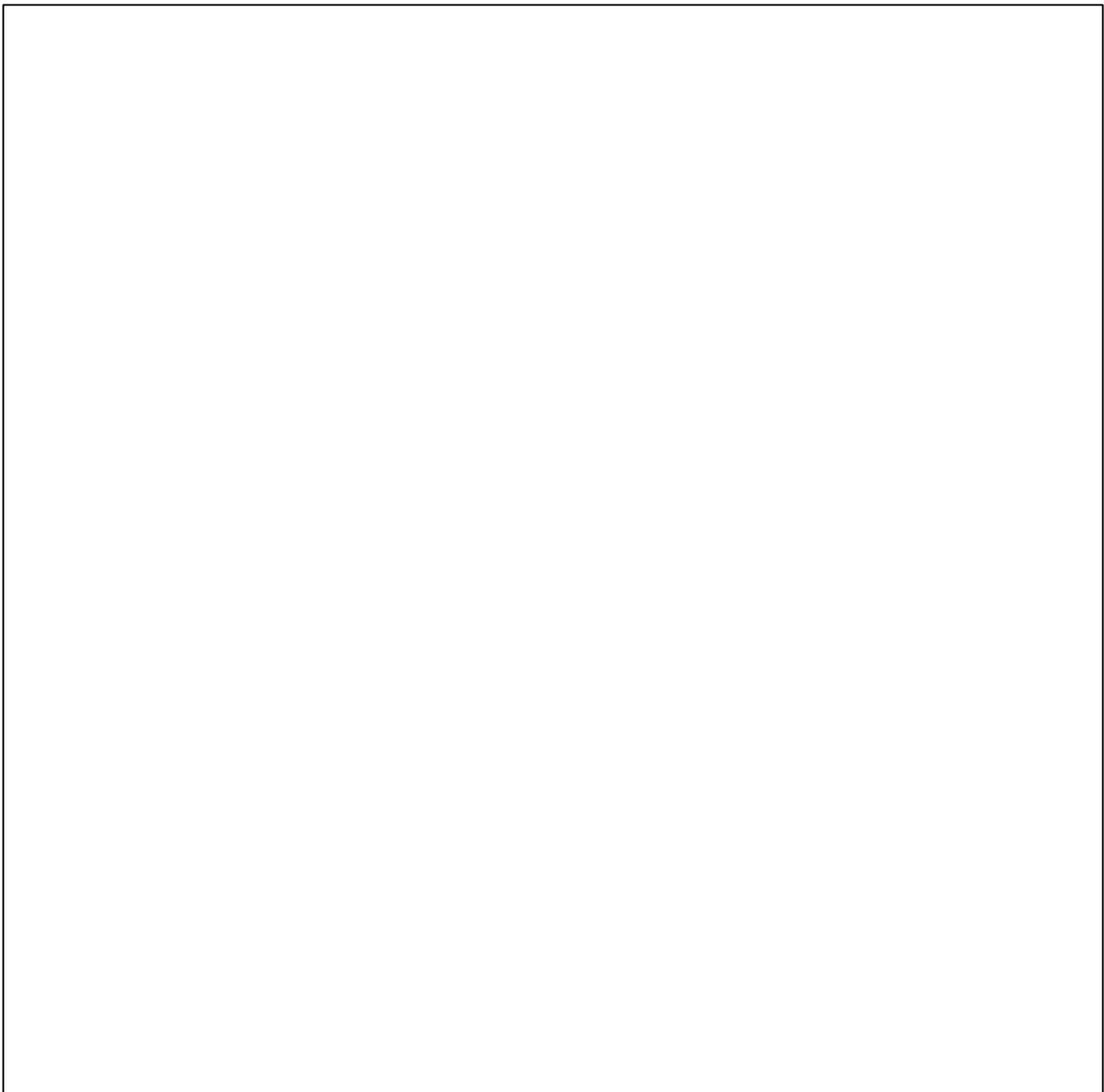
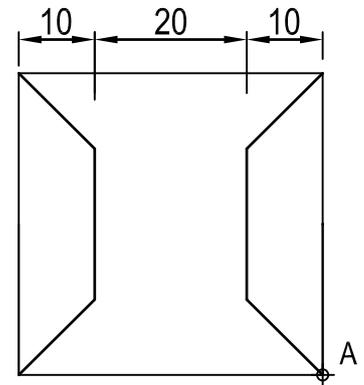
Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Aplicación de la escala	0,50 puntos
Perspectiva	2,75 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 1: COMPOSICIONES MODULARES Y TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Enunciado: Dado el módulo conocido como "hueso" de origen nazarí de 40x40 mm de la figura, se pide crear un supermódulo y una red modular empleando transformaciones geométricas en el plano:

1. Dibujar un supermódulo formado por 4 módulos en la esquina superior izquierda del cuadrado dado aplicando un giro de  $90^\circ$  en sentido horario con centro en el punto A.
2. Completar la red modular trasladando el supermódulo obtenido.



**Puntuación:**

Apartado 1

1,50 puntos

Apartado 2

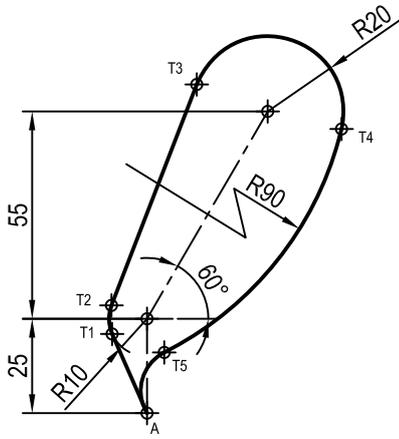
1,50 puntos

**Puntuación máxima**

**3,00 puntos**

**BLOQUE II**  
**EJERCICIO 2: ENLACES Y TANGENCIAS**

Dibujar a escala 1:1 la figura acotada representada, a partir del punto A dado, determinando geoméricamente los centros de los arcos de enlaces, las rectas tangentes y los puntos de tangencia. Dejar constancia de las construcciones utilizadas.



⊕  
A

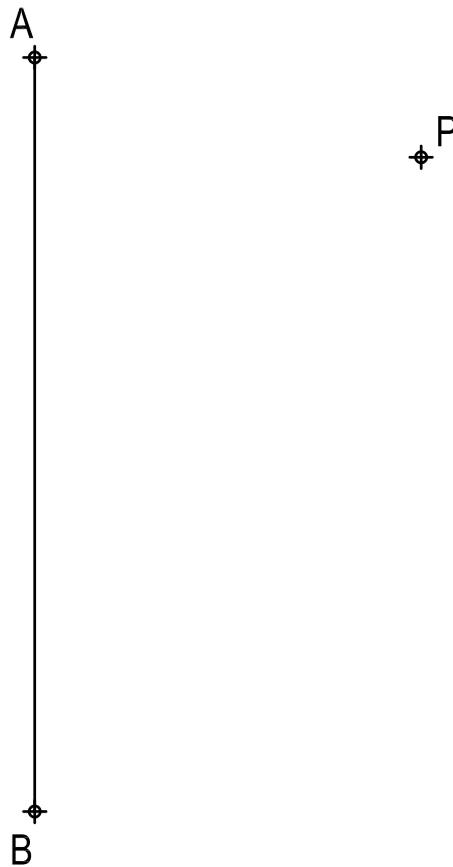
<b>Puntuación:</b>	
Determinación centros arcos	0,50 puntos
Determinación rectas tangentes	1,00 puntos
Determinación puntos tangencia	1,00 puntos
Dibujo figura	0,50 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 3: CURVAS CÓNICAS

Dados eje menor AB, y un punto P de una elipse, se pide:

1. Dibujar la cónica indicando sus focos.
2. Teniendo la elipse como elemento geométrico principal, diseñar el pictograma de una pizzería.



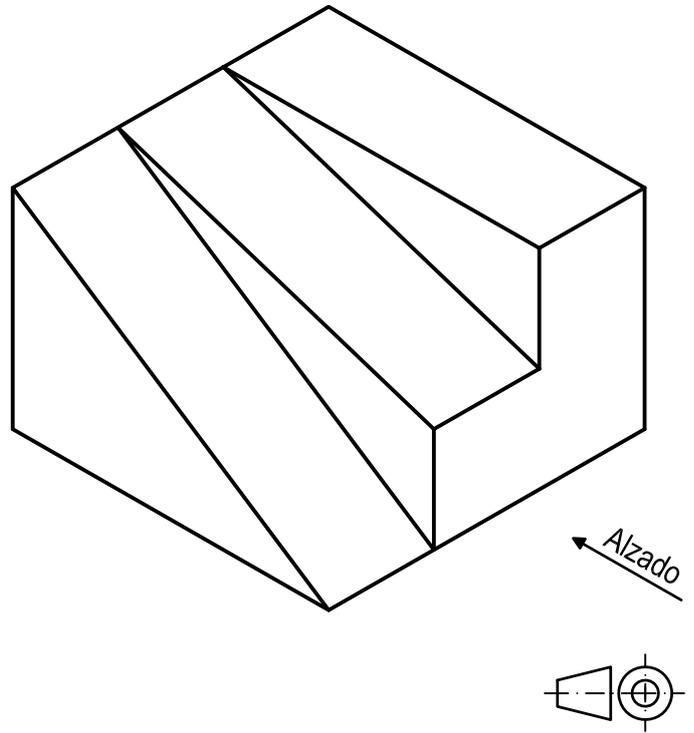
<b>Puntuación:</b>	
Apartado 1	1,50 puntos
Apartado 2	1,50 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 4: NORMALIZACIÓN

Dada la perspectiva isométrica de una pieza a escala 1:1, se pide:

1. Dibujar alzado, planta y perfil a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro de proyección.
2. Acotar las vistas según normas.



	<b>Puntuación:</b>
Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Vistas	1,50 puntos
Acotación	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>



**PRUEBA DE EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL  
ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBAS DE ADMISIÓN**

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS  
CURSO 2023-2024

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 dos problemas (Bloque I) y cuatro ejercicios (Bloque II).
- 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 problema y dos ejercicios de los propuestos elegidos por el alumnado. En caso de entregar más problemas/ejercicios de los requeridos, serán corregidos únicamente los que aparezcan físicamente en primer lugar por cada uno de los bloques.
- e) Los ejercicios y el problema deben resolverse exclusivamente en las láminas facilitadas, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- f) Los dos ejercicios se calificarán de 0 a 3 puntos, y el problema de 0 a 4 puntos, sumando una puntuación máxima de 10 (3+3+4).
- 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 I

## PROBLEMA 1: PERSPECTIVA CÓNICA

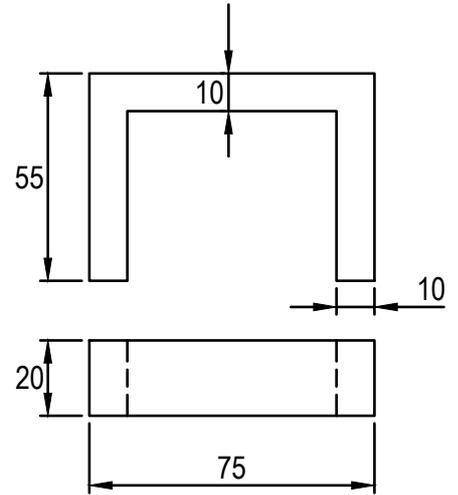
Definido el sistema cónico por la línea de tierra L.T., la línea de horizonte L.H., el punto principal P y el abatimiento sobre el plano del cuadro del punto de vista (V), se pide:

1. Dibujar la perspectiva cónica del sólido dado por sus vistas acotadas (cotas en mm.). Dicho sólido ha de situarse apoyado sobre el plano geometral, por detrás del plano del cuadro, en la posición indicada por el abatimiento de su planta sobre el plano del cuadro.

2. Distinguir líneas vistas y ocultas.

3. Indicar la distancia que existe entre el espectador (punto de vista) y el plano del cuadro: \_\_\_\_\_

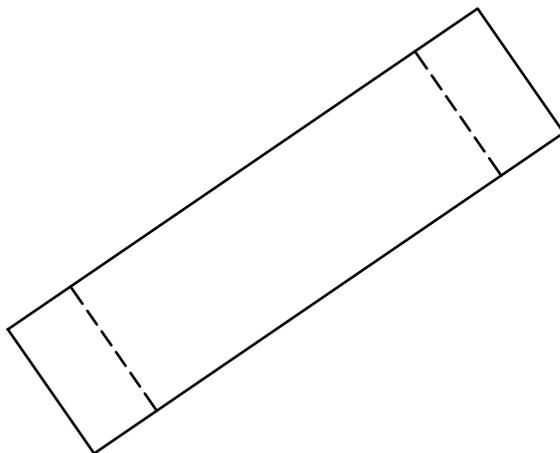
(V)



P

L.H.

L.T.



### Puntuación:

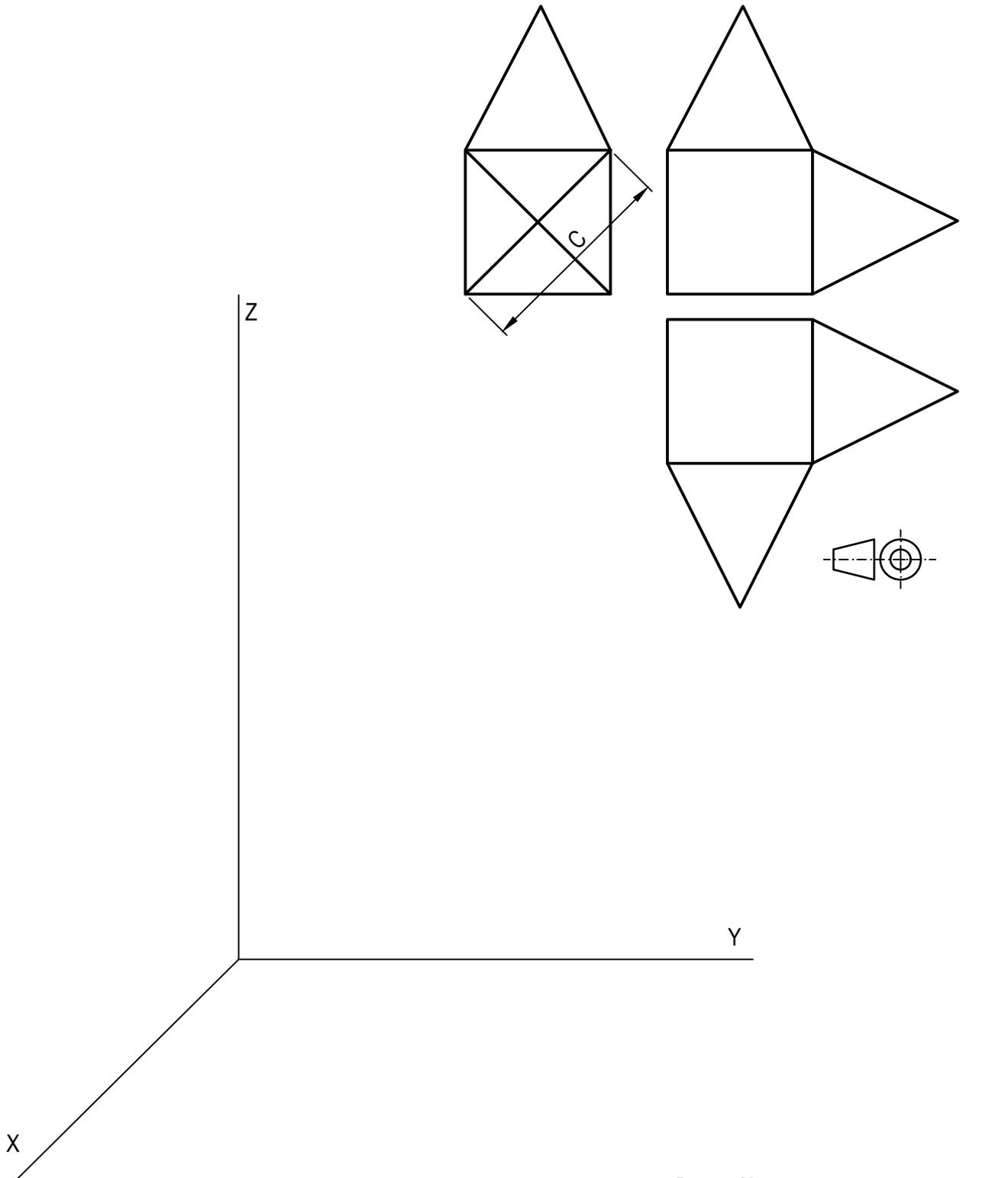
Perspectiva planta	1,00 puntos
Perspectiva del volumen	2,00 puntos
Líneas vistas y ocultas	0,50 puntos
Apartado 3:	0,50 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE I

### PROBLEMA 2: PERSPECTIVA CABALLERA

Dados alzado, planta y perfil de una pieza a escala 1:2, según el método de representación del primer diedro de proyección, se pide:

1. Representar su perspectiva caballera a escala 1:1, según los ejes dados, representando solo las aristas vistas. Se tomarán los siguientes coeficientes de reducción:  $C_x = 0.5$ ;  $C_y = C_z = 1.0$ .
2. Indicar el valor de la cifra de cota marcada con la letra C: \_\_\_\_\_ mm.



#### Puntuación:

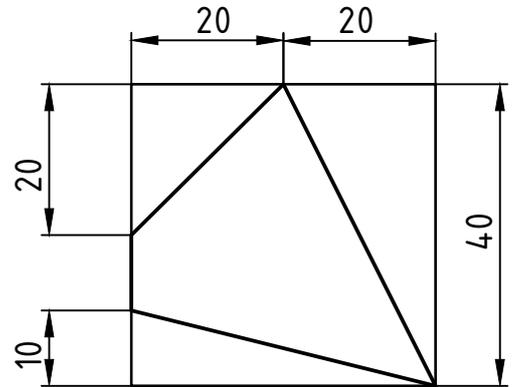
Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Aplicación de la escala	0,50 puntos
Perspectiva	2,75 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 1: COMPOSICIONES MODULARES Y TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Dado el módulo de 40x40 mm de la figura, se pide crear un supermódulo y una red modular empleando transformaciones geométricas en el plano:

1. Dibujar un supermódulo formado por 4 módulos en la esquina superior izquierda del cuadrado dado.
2. Completar la red modular para cubrir el cuadrado completo.



**Puntuación:**

Apartado 1 1,00 puntos

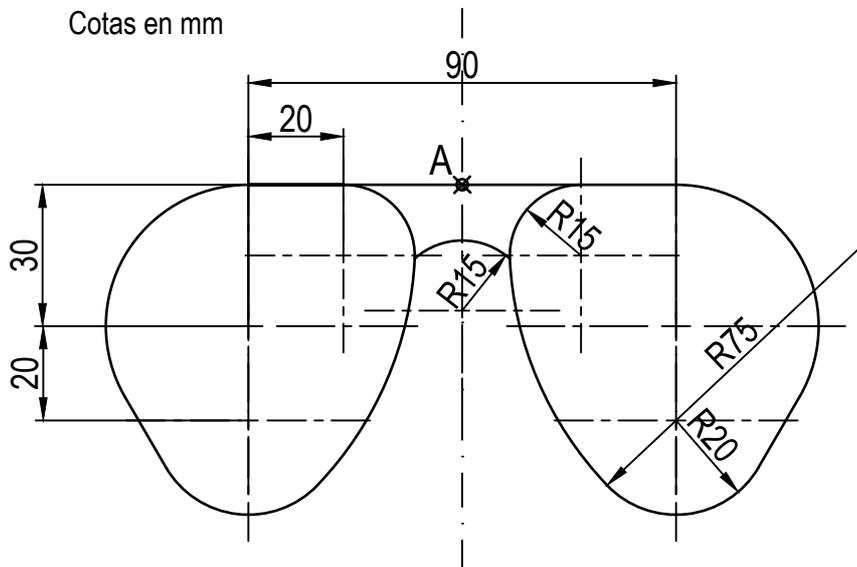
Apartado 2 2,00 puntos

**Puntuación máxima 3,00 puntos**

## BLOQUE II

### EJERCICIO 2: ENLACES Y TANGENCIAS

Dibujar a escala 1:1 la figura acotada representada, a partir del punto A dado, determinando geoméricamente los centros de los arcos de enlaces, las rectas tangentes y los puntos de tangencia. Dejar constancia de las construcciones utilizadas.



A

#### Puntuación:

Determinación centros arcos	0,75 puntos
Determinación rectas tangentes	0,75 puntos
Determinación puntos tangencia	1,00 puntos
Dibujo figura	0,50 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 3: CURVAS CÓNICAS

Dados la recta D y el punto F, se pide:

1. Dibujar la cónica.
2. Diseña un pictograma de un puente colgante.

F

D

---

**Puntuación:**

Apartado 1 1,50 puntos

Apartado 2 1,50 puntos

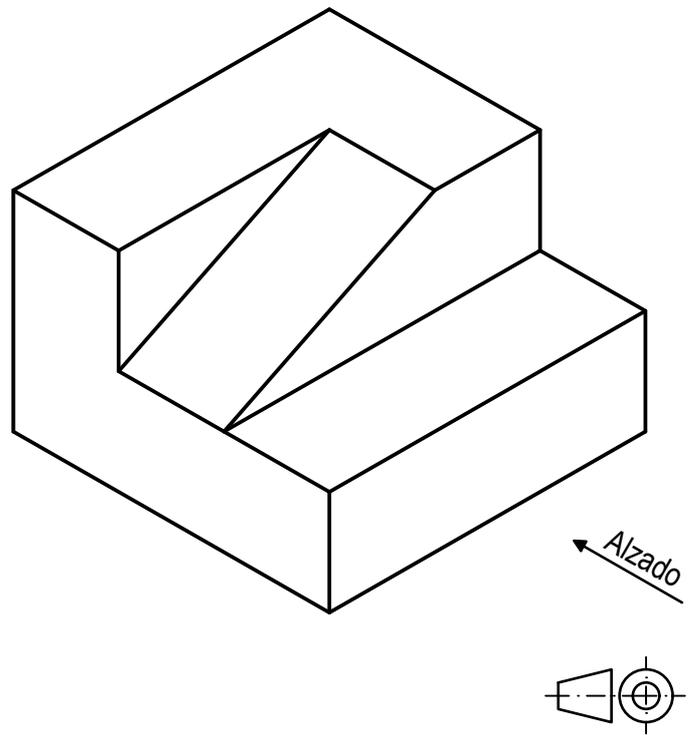
**Puntuación máxima 3,00 puntos**

## BLOQUE II

### EJERCICIO 4: NORMALIZACIÓN

Dada la perspectiva isométrica de una pieza a escala 1:1, se pide:

1. Dibujar alzado, planta y perfil a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro de proyección.
2. Acotar las vistas según normas.



	<b>Puntuación:</b>
Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Vistas	1,50 puntos
Acotación	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>



**PRUEBA DE EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL  
ACCESO A LA UNIVERSIDAD Y PRUEBAS DE ADMISIÓN**

ANDALUCÍA, CEUTA, MELILLA y CENTROS en MARRUECOS  
CURSO 2023-2024

DIBUJO  
TÉCNICO APLICADO A LAS  
ARTES PLÁSTICAS Y AL  
DISEÑO

**Instrucciones:**

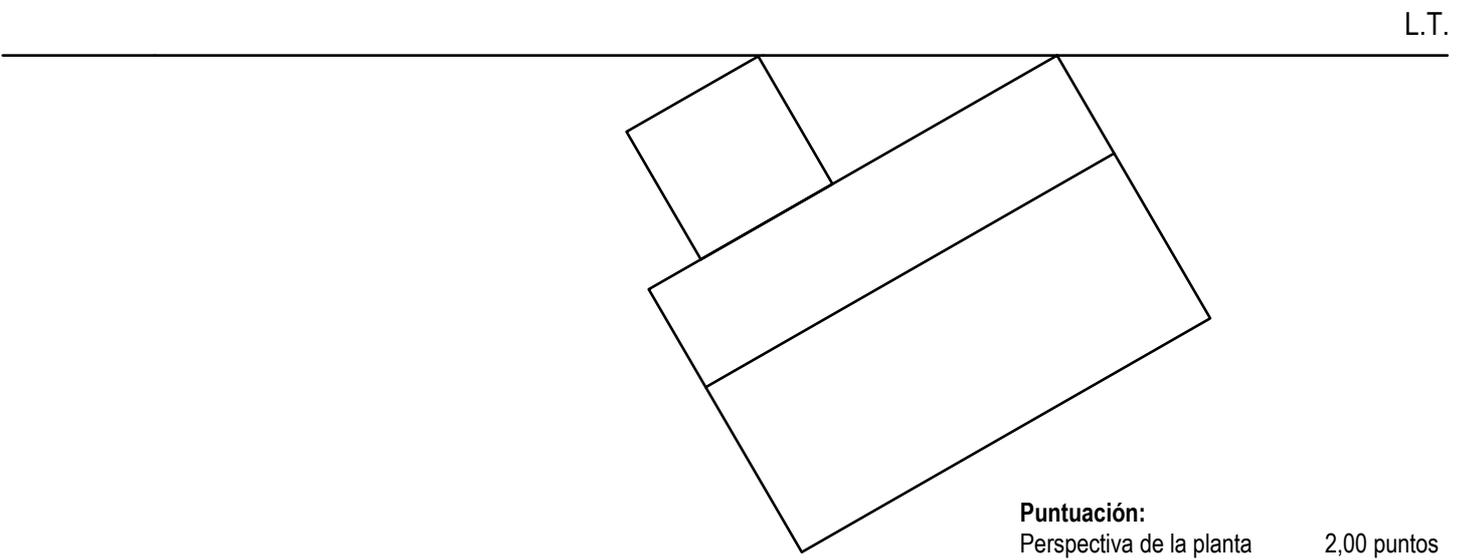
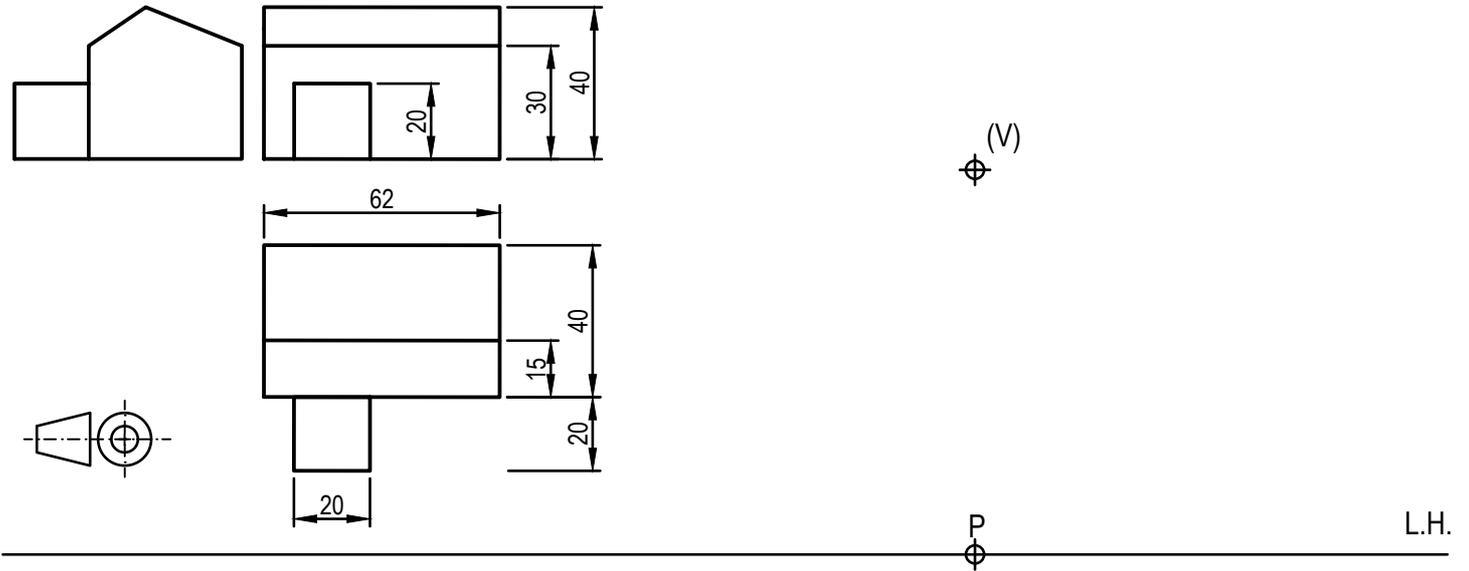
- a) Tiempo de duración de la prueba: 1 hora y 30 minutos.
- b) La presente prueba consta de dos problemas (Bloque I) y cuatro ejercicios (Bloque II).
- c) Para mayor comodidad en la realización de la prueba, el alumnado quitará la grapa del examen.
- d) Para la realización de la prueba, se resolverá exclusivamente un problema y dos ejercicios de los propuestos elegidos por el alumnado. En caso de entregar más problemas/ejercicios de los requeridos, serán corregidos únicamente los que aparezcan físicamente en primer lugar por cada uno de los bloques.
- e) Los ejercicios y el problema deben resolverse exclusivamente en las láminas facilitadas, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- f) Los dos ejercicios se calificarán de 0 a 3 puntos, y el problema de 0 a 4 puntos, sumando una puntuación máxima de 10 (3+3+4).
- 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 I

## PROBLEMA 1: PERSPECTIVA CÓNICA

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

1. Dibujar, a escala 1:1, la perspectiva cónica del sólido dado por sus vistas acotadas, según el método de representación del primer diedro de proyección, sabiendo que se encuentra apoyado en el plano geometral en la posición indicada por el abatimiento de su planta sobre el plano del cuadro.
2. Indicar la distancia entre el punto principal P y los puntos métricos de rectas a 45° \_\_\_\_\_ mm.



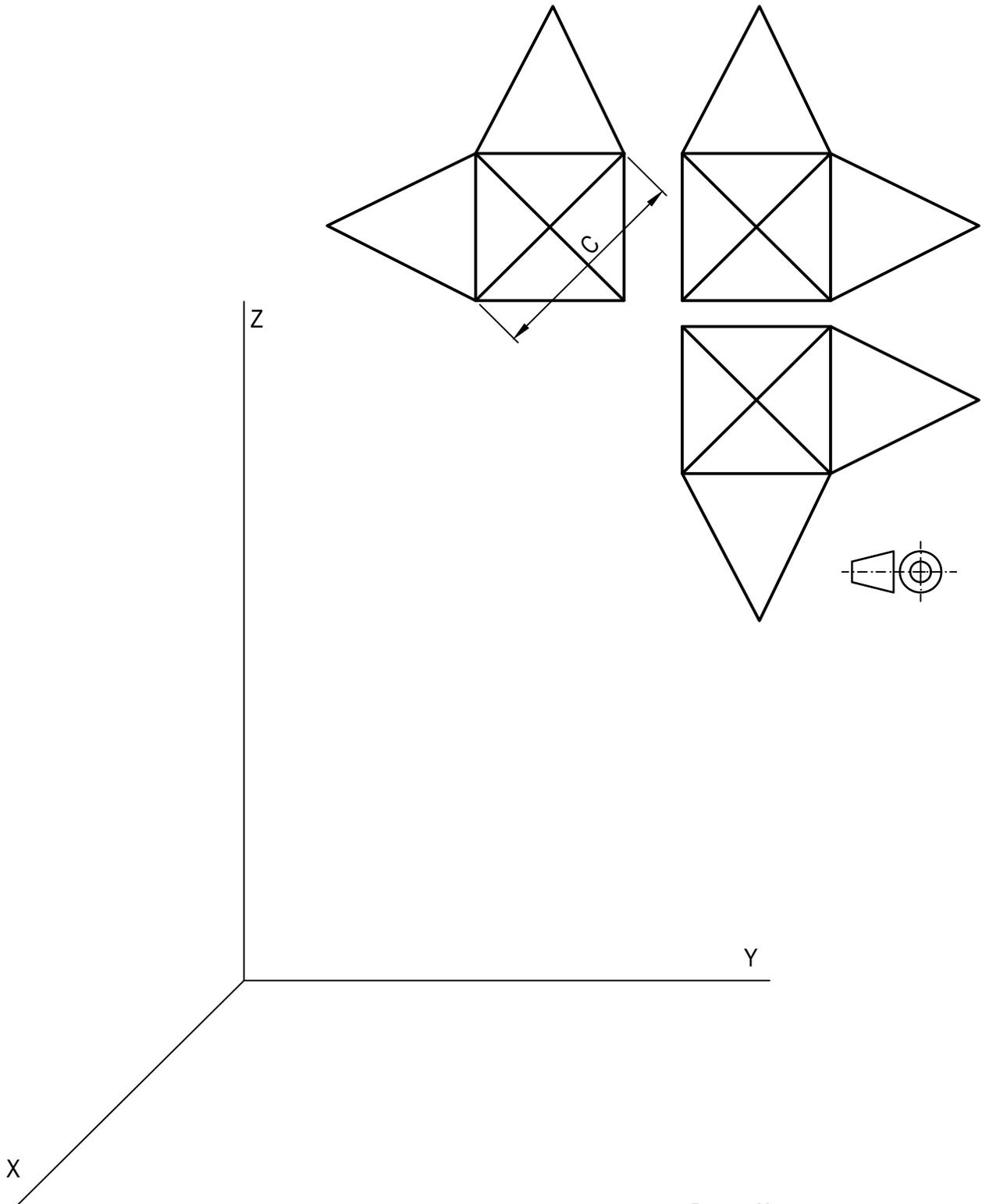
<b>Puntuación:</b>	
Perspectiva de la planta	2,00 puntos
Perspectiva del sólido	1,75 puntos
Apartado 2	0.25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE I

### PROBLEMA 2: PERSPECTIVA CABALLERA

Dados alzado, planta y perfil de una pieza a escala 1:2, según el método de representación del primer diedro de proyección, se pide:

1. Representar su perspectiva caballera a escala 1:1, según los ejes dados, representando solo las aristas vistas. Se tomarán los siguientes coeficientes de reducción:  $C_x = 0.5$ ;  $C_y = C_z = 1.0$ .
2. Indicar el valor de la cifra de cota marcada con la letra C: \_\_\_\_\_ mm.



#### Puntuación:

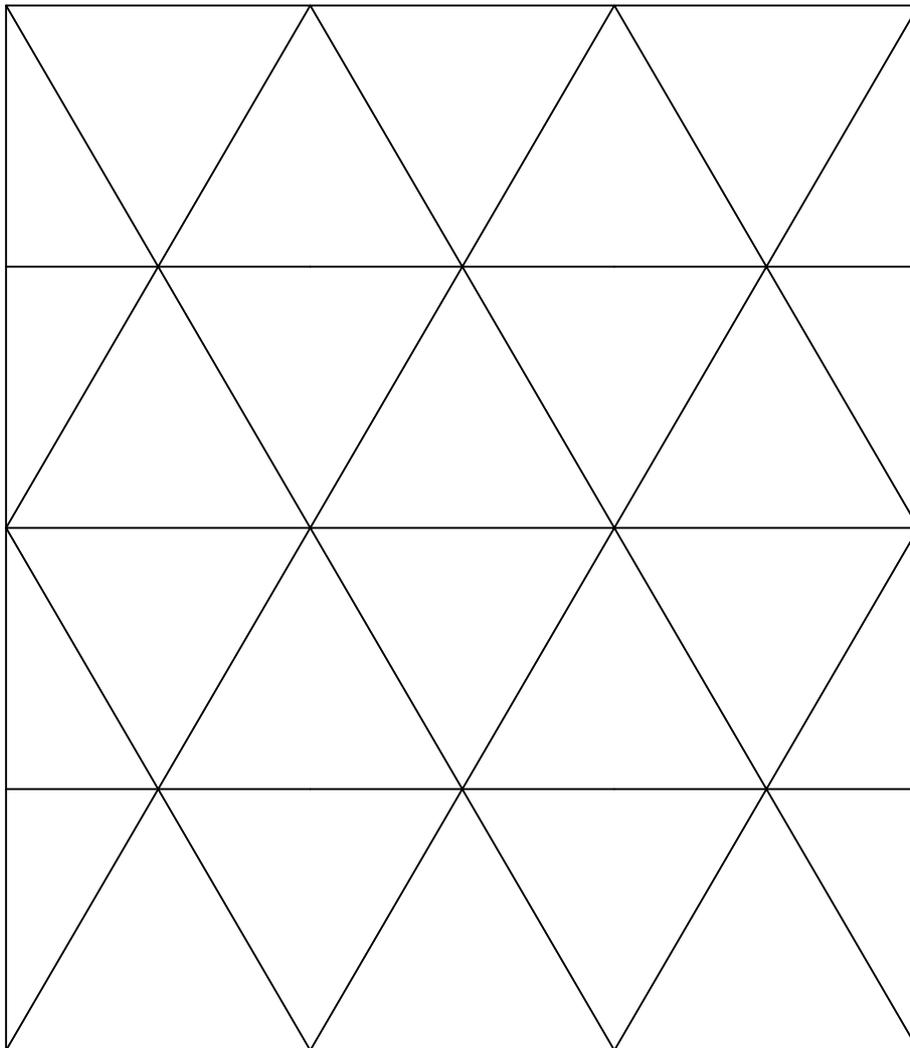
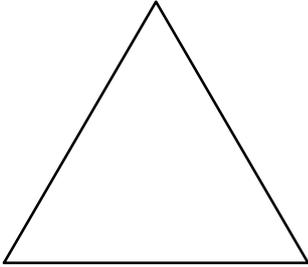
Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Aplicación de la escala	0,50 puntos
Perspectiva	2,75 puntos
Apartado 2	0,25 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>4,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 1: COMPOSICIONES MODULARES Y TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS

Dado un triángulo equilátero, se pide:

1. Diseñar un módulo en el que se utilice una línea recta y una curva.
2. Repetir el módulo diseñado en el apartado anterior en la red modular dada, utilizando un ritmo de repetición constante.



**Puntuación:**

Apartado 1

1,00 puntos

Apartado 2

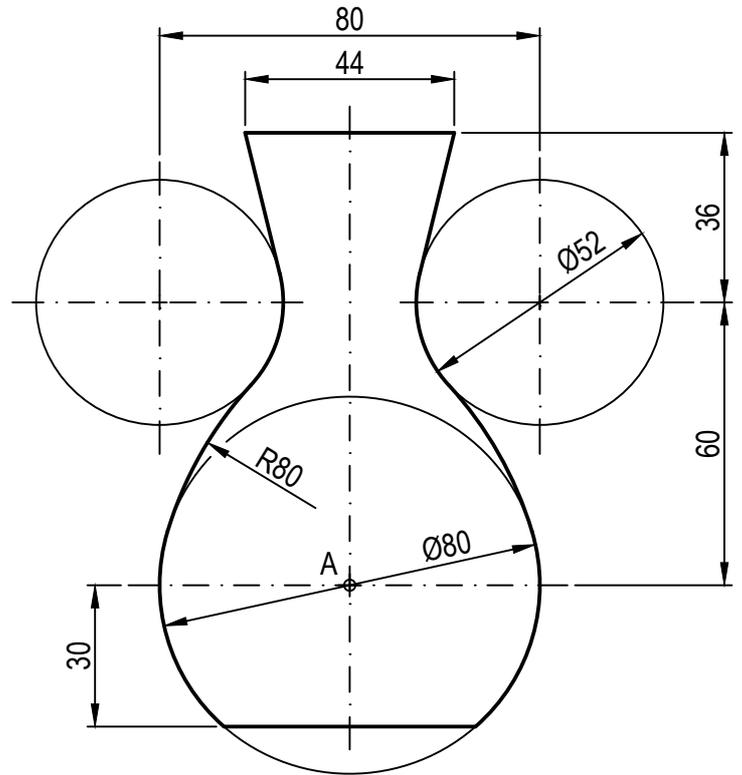
2,00 puntos

**Puntuación máxima**

**3,00 puntos**

**BLOQUE II**  
**EJERCICIO 2: ENLACES Y TANGENCIAS**

Dibujar a escala 1:1 la figura acotada representada, a partir del punto A dado, determinando geoméricamente los centros de los arcos de enlaces, las rectas tangentes y los puntos de tangencia. Dejar constancia de las construcciones utilizadas.



A  $\oplus$

**Puntuación:**

Rectas tangentes	0,50 puntos
Obtención de centros	1,00 puntos
Puntos de tangencia	0,50 puntos
Dibujo figura	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

## BLOQUE II

### EJERCICIO 3: CURVAS CÓNICAS

Dados la directriz D y el foco F de una parábola, se pide:

1. Dibujar la cónica.
2. Diseña un pictograma de un puente colgante.

F

D

---

**Puntuación:**

Apartado 1 1,50 puntos

Apartado 2 1,50 puntos

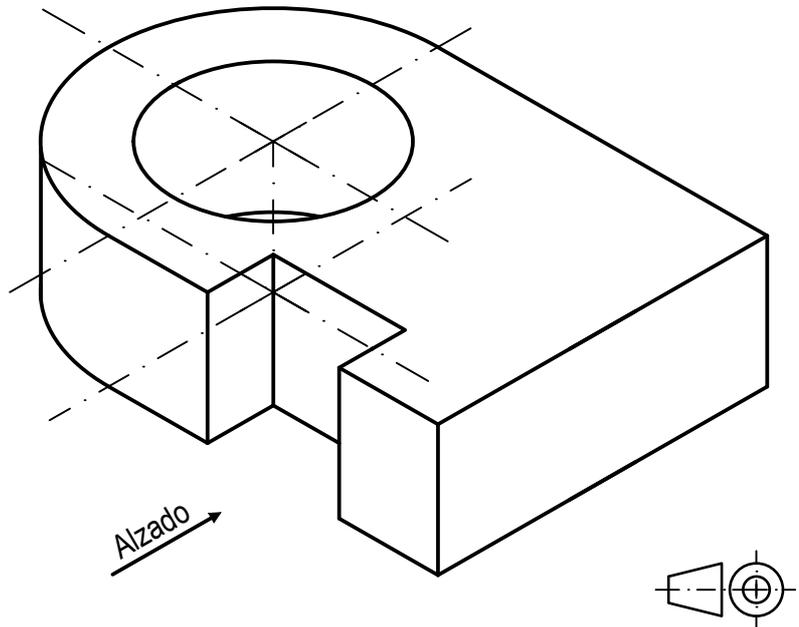
**Puntuación máxima 3,00 puntos**

## BLOQUE II

### EJERCICIO 4: NORMALIZACIÓN

Dada la perspectiva isométrica de una pieza a escala 1:1, se pide:

1. Dibujar alzado y planta a escala 1:1, según el método de representación del primer diedro de proyección.
2. Acotar las vistas según normas.



#### Puntuación:

Aplicación del coeficiente	0,50 puntos
Alzado	0,75 puntos
Planta	0,75 puntos
Acotación	1,00 puntos
<b>Puntuación máxima</b>	<b>3,00 puntos</b>

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

Se pueden descargar de la web de la DUA:

[https://www.juntadeandalucia.es/economiaconocimientoempresasyuniversidad/squit/examanes\\_anios\\_anteriores/selectividad/sel\\_2024-2025-Orientaciones\\_dibujo\\_tecnico\\_aplicado.pdf](https://www.juntadeandalucia.es/economiaconocimientoempresasyuniversidad/squit/examanes_anios_anteriores/selectividad/sel_2024-2025-Orientaciones_dibujo_tecnico_aplicado.pdf)

Inicio / Grados / Orientaciones y exámenes de cursos anteriores

**EXÁMENES Y ORIENTACIONES SOBRE LA PRUEBA DE ACCESO Y/O ADMISIÓN A LA UNIVERSIDAD**

 Examen de curriculum L.O.E.    
  Examen de curriculum L.O.M.C.E.    
  Exámenes disponibles por asignatura.    
  Exámenes disponibles por curso.

Asignaturas	Orientaciones	'10	'11	'12	'13	'14	'15	'16	'17	'18	'19	'20	'21	'22	'23	'24	#	
Análisis Musical II																		
Artes Escénicas II																		
Biología																		
Ciencias Generales																		
Coro y Técnica Vocal II																		
Dibujo Artístico II																		
Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño																		
Dibujo Técnico II																		

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

## Competencias específicas (RD 243/2022):

### Competencia específica 1.

1.1 Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado.

### Competencia específica 2.

2.1 **Diseñar patrones y mosaicos**, aplicando las **transformaciones geométricas** al diseño de patrones y mosaicos.

2.2 **Diseñar formas creativas**, empleando **tangencias, enlaces y curvas cónicas**.

### Competencia específica 3.

3.1 **Dibujar**, en las **perspectivas isométrica y caballera**, formas volumétricas incorporando curvas.

3.2 **Diseñar** espacios o escenografías aplicando la **perspectiva cónica**, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.

### Competencia específica 4.

4.1 **Proyectar**, de manera individual o en grupo, **un diseño sencillo**, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la **normalización**, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.

### Competencia específica 5.

5.1 Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Saberes básicos (RD 243/2022):

A. Geometría, arte y entorno.

- **Composiciones modulares** en el diseño gráfico, de objetos y de espacios.
- Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño.
- Las **curvas cónicas** en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño.
- La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo.
- **Transformaciones geométricas** aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Trazado con y sin herramientas digitales.
- **Enlaces y tangencias**. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital.

B. Sistemas de representación del espacio aplicado.

- **Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera**. Aplicación al diseño de formas tridimensionales.
- **Estructuras poliédricas**. Los **sólidos platónicos**. Aplicación en la Arquitectura y el diseño.
- Aplicaciones de la **perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado**, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

C. Normalización y diseño de proyectos.

- Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.
- Representación de objetos mediante sus **vistas acotadas**. **Cortes, secciones y roturas**.

D. Herramientas digitales para el diseño

- Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño.

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Saberes básicos (Orden de 30/05/2023):

Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I	Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II
<p><b>A. Geometría, arte y entorno.</b>  DTAP.1.A.1. La geometría en la naturaleza, en el entorno y en el arte. Observación directa e indirecta.  DTAP.1.A.2. La geometría en la composición artística y arquitectónica. Composición en dos y tres dimensiones. Leyes compositivas.  DTAP.1.A.3. La representación del espacio en el arte. Estudios sobre la geometría y la perspectiva a lo largo de la Historia del Arte. Referentes en el patrimonio artístico andaluz del arte decorativo árabe-andaluz, la pintura y la arquitectura renacentista, la arquitectura barroca, la pintura costumbrista, la arquitectura del siglo XIX.  DTAP.1.A.4. Relaciones geométricas en el arte y el diseño: proporción, igualdad, simetría y homotecia. Teorema de Tales. semejanza. Teorema de Pitágoras. El número áureo en el arte y la naturaleza.</p>	<p><b>A. Geometría, arte y entorno.</b>  DTAP.2.A.1. La representación del espacio en el diseño y arte contemporáneo. Referentes en el diseño y la arquitectura contemporánea en Andalucía. Nuevos recursos expresivos: El impresionismo y las corrientes impresionistas. El color como configurador del espacio. El cubismo y la perspectiva múltiple. El futurismo y la expresión del movimiento. El espacio metafísico y surrealista. El orfismo y la relación con la música. Abstracción expresiva y geométrica. Neoplasticismo y Movimiento Moderno. El espacio geométrico y racional. El <i>Op Art</i>. El uso de los efectos ópticos. El espacio virtual y las tecnologías digitales.  DTAP.2.A.2. Geometría e ilusiones ópticas en el arte y el diseño. Trampantojos.  DTAP.2.A.3. Los campos del diseño: diseño industrial,</p>

DTAP.1.A.5. Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso. Escalas normalizadas. Uso de escalas en mecánica, diseño industrial, arquitectura y topografía.

DTAP.1.A.6. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación en el diseño. Diseños modulares.

DTAP.1.A.7. Tangencias básicas. Enlaces. Curvas técnicas. Óvalo, ovoide, espiral y voluta. Aplicación en el diseño. Expresión y comunicación gráfica de ideas de diseño de objetos y espacios.

DTAP.1.A.8. Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos. Bocetos del natural.

**B. Sistemas de representación del espacio aplicado.**

DTAP.1.B.1. Concepto y tipos de proyección. Proyección cilíndrica y cónica. Proyección oblicua y ortogonal. Sistemas de representación: diédrico, planos acotados, axonométrico y cónico. Finalidad de los distintos sistemas de representación.

DTAP.1.B.2. Sistema diédrico ortogonal en el primer diedro. Vistas en sistema europeo. Obtención de vistas diédricas de cuerpos geométricos sencillos. Intersecciones y secciones. Proyecciones auxiliares. Abatimiento de planos y sus aplicaciones. Medidas y verdaderas magnitudes. Desarrollo en el plano de cuerpos geométricos sencillos.

DTAP.1.B.3. Perspectivas isométrica y caballera. Iniciación al diseño de *packaging*. Representación de objetos a partir de vistas diédricas. Diseño de envases: imagen, funcionalidad, economía, sostenibilidad y reutilización. Desarrollo de envases de papel y cartón.

DTAP.1.B.4. Aplicación de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al cómic y a la ilustración. Representación de sólidos geométricos, objetos, y espacios sencillos. Elección del punto de vista y plano del cuadro en cómic e ilustración. Puntos de fuga, accesibles e inaccesibles. Fundamentos de ilustración gráfica: forma, espacio, composición y encuadre. Personajes y animales. Luz y color. Escenas de cómic y viñetas. Especialización en ilustración gráfica: cómic, ilustración editorial, científica, técnica, publicitaria, cinematográfica.

**C. Normalización y diseño de proyectos.**

DTAP.1.C.1. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Normas de formato y acotación. Normas de rotulación. Líneas. Tipos, grosores y colores.

diseño arquitectónico, diseño gráfico, diseño decorativo, diseño de moda.

DTAP.2.A.4. Composiciones modulares en el diseño gráfico y decorativo, de objetos y de espacios.

DTAP.2.A.5. Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Diseños modulares, ritmos decorativos y unidades ornamentales. Trazado con y sin herramientas digitales. La tracería de los diseños usados en el arte árabe-andaluz. Módulo y supermódulo. Traslación, rotación y simetría. Transformación del módulo: equivalencias. Teselado regular, semirregular e irregular. Módulos y redes árabes.

DTAP.2.A.6. La geometría como herramienta del diseño gráfico: síntesis y estilización, grados de iconicidad, aplicaciones en la señalética y pictogramas, símbolos, logotipos y tipografías.

DTAP.2.A.7. Enlaces y tangencias. Aplicación en el diseño gráfico mediante trazado manual y digital.

DTAP.2.A.8. Curvas cónicas: Elipse. Focos. Ejes principales y conjugados. Métodos de construcción; Parábola. Foco, directriz, parámetro, eje y vértice. Construcción; Hipérbola. Focos, eje focal, eje secundario, vértices y asíntotas. Las curvas cónicas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño. Generación de superficies a partir de curvas cónicas: elipsoide, paraboloides e hiperboloides. Superficies regladas. Uso en arquitectura.

**B. Sistemas de representación del espacio aplicado.**

DTAP.2.B.1. Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales. Sólidos aislados: prisma, cilindro, pirámide, cono y esfera. Sólidos compuestos. Diseño aditivo y sustractivo de piezas y volúmenes.

DTAP.2.B.2. Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño. Sólidos poliédricos. Mallas tridimensionales de barras. Otras estructuras poliédricas. Panal de abeja. Poliedro de Kelvin. Cúpulas geodésicas.

DTAP.2.B.3. Aplicación de las vistas principales de la representación diédrica al diseño de espacios y objetos.

DTAP.2.B.4. Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal, oblicua y de cuadro inclinado, al diseño de espacios y objetos. Representación de luces y sombras.

**C. Normalización y diseño de proyectos.**

DTAP.2.C.1. Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller. Proyectos de diseño de producto o de diseño industrial. Proyecto de arquitectura. Proyecto de

<p>DTAP.1.C.2. Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. Documentos de un proyecto. Planos: tipos, contenido, formatos y escalas.</p> <p>DTAP.1.C.3. Elaboración de bocetos y croquis. Bocetos previos. Comprensión del objeto tridimensional. Croquización.</p> <p><b>D. Herramientas digitales para el diseño.</b></p> <p>DTAP.1.D.1. Iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico. Órdenes básicas de dibujo y de edición. Visualización. Gestión de capas. Gestión de escalas.</p> <p>DTAP.1.D.2. Iniciación al modelado en 3D. Generación de volúmenes básicos. Contornos. Extrusión. Adición y sustracción. Aplicaciones a proyectos artísticos.</p>	<p>exteriores y urbanismo.</p> <p>DTAP.2.C.2. Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Normalización. Normas de acotación. Cortes, secciones y roturas. Vistas: plantas y alzados. Diferenciación entre sistema americano y europeo. Secciones: elección de secciones más útiles.</p> <p><b>D. Herramientas digitales para el diseño.</b></p> <p>DTAP.2.D.1. Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño. Órdenes avanzadas de diseño y edición. Grosos, polilíneas y tramas. Rotulación y acotación. Espacio modelo y espacio papel. Diseño de impresión. Exportación y salida impresa. Modelado en 3D. Aplicación de proyectos de diseño industrial y de espacios. Generación de volúmenes compuestos. Salida del modelo 3D: escenas, luces y renderizado. Recorridos. Nociones de modelado paramétrico (BIM) y sus aplicaciones.</p>
--	--

Competencias específicas	Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño I		Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño II	
	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Criterios de evaluación	Saberes básicos
<p>1. Observar, analizar y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el entorno construido y en el arte, identificando sus estructuras geométricas, elementos y códigos, con una actitud proactiva de apreciación y disfrute, para explicar su origen, función e intencionalidad en distintos contextos y medios.</p> <p>CCL1, CCL2, STEM2, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.</p>	<p>1.1. Reconocer diferentes tipos de estructuras, formas y relaciones geométricas en la naturaleza, el entorno, el arte y el diseño, analizando su función y valorando la importancia dentro del contexto histórico, deteniéndose especialmente en las obras del Patrimonio Histórico de Andalucía.</p>	<p>DTAP.1.A.1. DTAP.1.A.2. DTAP.1.A.3.</p>	<p>1.1. Identificar y explicar la presencia de formas y relaciones geométricas en el arte y el diseño, comprendiendo el motivo o intencionalidad con la que se han utilizado.</p>	<p>DTAP.2.A.1. DTAP.2.A.2. DTAP.2.A.3.</p>
<p>2. Desarrollar propuestas gráficas y de diseño, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del</p>	<p>2.1. Dibujar formas poligonales y resolver tangencias básicas, simetrías y demás transformaciones</p>	<p>DTAP.1.A.4. DTAP.1.A.5. DTAP.1.A.6. DTAP.1.A.7.</p>	<p>2.1. Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos,</p>	<p>DTAP.2.A.4. DTAP.2.A.5.</p>

dibujo técnico y elaborando trazados, composiciones y transformaciones geométricas en el plano de forma intuitiva y razonada, para incorporar estos recursos tanto en la transmisión y desarrollo de ideas como en la expresión de sentimientos y emociones.  CCL1, STEM2, CPSAA1.1, CPSAA5, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	geométricas aplicadas al diseño de formas, valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.  2.2. Transmitir ideas, sentimientos y emociones mediante la realización de estudios, esbozos y apuntes del natural a mano alzada, identificando la geometría interna y externa de las formas y apreciando su importancia en el dibujo.	DTAP.1.A.3. DTAP.1.A.8.	mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.  2.2. Diseñar formas creativas, y producciones del campo de diseño gráfico, empleando formas geométricas, tangencias, enlaces y curvas cónicas, mostrando interés por la precisión, claridad y limpieza.	DTAP.2.A.6. DTAP.2.A.7. DTAP.2.A.8.
3. Comprender e interpretar el espacio y los objetos tridimensionales, analizando y valorando su presencia en las representaciones artísticas, seleccionando y utilizando el sistema de representación más adecuado para aplicarlo a la realización de ilustraciones y proyectos de diseño de objetos y espacios.  STEM4, CPSAA1.1, CPSAA5, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	3.1. Diferenciar las características de los distintos sistemas de representación, seleccionando en cada caso el sistema más apropiado a la finalidad de la representación.	DTAP.1.B.1. DTAP.1.B.2. DTAP.1.B.3.	3.1. Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.	DTAP.2.B.1. DTAP.2.B.2.
	3.2. Representar objetos sencillos mediante sus vistas diédricas.	DTAP.1.B.2.	3.2. Diseñar espacios o escenografías aplicando la perspectiva cónica, representando las luces y sombras de los objetos contenidos y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	DTAP.2.B.4.
	3.3. Diseñar envases y objetos sencillos, representándolos en perspectiva isométrica o caballera y reflexionando sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.	DTAP.1.B.3.	3.3. Emplear las proyecciones diédricas en los proyectos de diseño de objetos y espacios.	DTAP.2.B.3.
	3.4. Dibujar objetos y espacios sencillos, ilustraciones o viñetas aplicando las técnicas de la perspectiva cónica en la	DTAP.1.B.4.	3.4. Realizar las producciones gráfico-plásticas seleccionando el procedimiento más adecuado, su rigor y	DTAP.2.B.1. DTAP.2.B.3. DTAP.2.B.4.

	representación de espacios, objetos o personas desde distintos puntos de vista.  3.5. Dibujar, utilizando tanto el dibujo a mano alzada como los materiales propios del dibujo técnico, ilustraciones, proyectos de diseño de objetos y espacios, seleccionando el procedimiento más adecuado, su rigor y precisión geométrica en función de la finalidad de la representación.	DTAP.1.B.2. DTAP.1.B.3. DTAP.1.B.4.	precisión geométrica en función de finalidad de la representación.	
4. Analizar, definir formalmente o visualizar ideas, aplicando las normas fundamentales UNE e ISO para interpretar y representar objetos y espacios, así como documentar proyectos de diseño.  CCL2, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.1. Realizar bocetos y croquis, tanto a mano alzada como utilizando los materiales propios del dibujo técnico, conforme a las normas UNE e ISO, comunicando la forma y dimensiones de objetos, proponiendo ideas creativas, resolviendo problemas con autonomía y valorando la importancia de la limpieza y la precisión en el trazado.	DTAP.1.C.1. DTAP.1.C.2. DTAP.1.C.3.	4.1. Proyectar, de manera individual o en grupo, un diseño sencillo, comunicando de manera clara e inequívoca su forma y dimensiones mediante el uso de la normalización, aplicando estrategias y destrezas que agilicen el trabajo colaborativo.	DTAP.2.C.1. DTAP.2.C.2.
5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D, para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño.  STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Adquirir destrezas en el manejo de herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D, aplicándolos a la realización de proyectos de diseño.	DTAP.1.D.1. DTAP.1.D.2.	5.1. Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.	DTAP.2.C.1. DTAP.2.D.1.
	5.2. Iniciarse en el modelado en 3D mediante el diseño de esculturas o instalaciones, valorando su potencial como herramienta de creación.	DTAP.1.D.1. DTAP.1.D.2.		

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Imprescindible el conocimiento de ciertos trazados geométricos básicos tales como:

- Mediatriz de un segmento
- Bisectriz de un ángulo
- Arco capaz
- Construcción de triángulos
- Cuadriláteros y polígonos regulares
- Transformaciones geométricas básicas (giro, translación, simetría, etc.)

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Orientaciones sobre contenidos:

## **BLOQUE A: GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO**

Saberes básicos establecidos en el **Real Decreto 243/2022, de 5 de abril**, del Ministerio de Educación y Formación Profesional y en la **Orden de 30 de mayo de 2023** de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional.

### **COMENTARIOS:**

**Se hará hincapié en las siguientes cuestiones:**

- Composiciones modulares en el diseño gráfico y decorativo, de objetos y de espacios. Transformaciones geométricas aplicadas a la creación de mosaicos y patrones. Módulo y supermódulo. Traslación, rotación y simetría.
- Problemas de creación de figuras planas mediante enlaces y tangencias, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
- Trazado de curvas cónicas determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología afín respecto a la circunferencia en el caso de la elipse.
- La geometría como herramienta del diseño gráfico: síntesis y estilización, grados de iconicidad, aplicaciones en la señalética y pictogramas, símbolos, logotipos y tipografías.

**Los ejercicios, a los efectos de la PAU, no propondrán:**

- Generación de superficies a partir de curvas cónicas: elipsoide, paraboloides e hiperboloides. Superficies regladas.
- Tangencias por procedimientos de potencia ni inversión.

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Orientaciones sobre contenidos:

## **BLOQUE B: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADOS**

Saberes básicos establecidos en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, del Ministerio de Educación y Formación Profesional y en la Orden de 30 de mayo de 2023 de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional.

### **COMENTARIOS:**

**Se hará hincapié en las siguientes cuestiones:**

- Representación de la circunferencia y de sólidos sencillos en perspectivas isométrica y caballera. Aplicación al diseño de formas tridimensionales. Sólidos aislados: prisma, cilindro, pirámide y cono. Sólidos compuestos. Diseño aditivo y sustractivo de piezas y volúmenes.
- Estructuras poliédricas. Los sólidos platónicos. Aplicación en la Arquitectura y el diseño. Sólidos poliédricos: el tetraedro, el cubo y el octaedro.
- Aplicación de las vistas principales de la representación diédrica al diseño de espacios y objetos.
- Aplicaciones de la perspectiva cónica, frontal y oblicua, al diseño de espacios y objetos
- Empleo del coeficiente de reducción en el sistema isométrico y en perspectiva caballera (será preferentemente  $1/2=0,5$ )

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Orientaciones sobre contenidos:

**Los problemas propuestos en este bloque B, cumplirán las siguientes condiciones:**

- El tetraedro y el cubo siempre tendrán una cara apoyada sobre el plano horizontal de proyección.
- El octaedro sólo se pedirá con su diagonal perpendicular al plano horizontal de proyección.
- Los prismas y pirámides siempre serán regulares.
- Los cilindros y conos siempre serán de revolución.
- En las vistas principales es implícito que el alumnado aplique vistos y ocultos.
- Perspectiva isométrica y caballera:
  - Los cuerpos siempre estarán apoyados por sus caras o bases en los planos coordenados o en planos paralelos a éstos.
  - El octaedro siempre tendrá su diagonal paralela al eje OZ.
  - Siempre se darán los ejes positivos del triedro. La dirección positiva de los mismos vendrá dada por la UNE-EN-ISO 5456-3: 2000.
  - La proyección axonométrica isométrica de una circunferencia es una elipse. Esta proyección nunca se podrá sustituir por un óvalo.
  - En las proyecciones axonométricas siempre se utilizarán los correspondientes coeficientes de reducción.
  - Cuando se ha de representar una perspectiva axonométrica a partir de las vistas necesarias de un objeto, la colocación de la perspectiva en relación a los ejes dados ha de ser tal que las “caras vistas” de la perspectiva se correspondan con las vistas dadas. Este mismo criterio se sigue en el problema inverso.
- Perspectiva cónica:
  - La planta de los cuerpos se dará por detrás del plano del cuadro y sobre el plano geométral.
  - Todas las perspectivas que se planteen se podrán resolver usando como máximo dos puntos de fuga. No obstante, el alumno podrá emplear tantos puntos de fuga como estime necesarios, siempre que estos estén dentro de los límites del papel.

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Orientaciones sobre contenidos:

**Los ejercicios, a los efectos de la PAU, no propondrán:**

- Determinar la perspectiva de una esfera
- Determinar la representación de luces y sombras.

## **BLOQUE C: NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS**

Saberes básicos establecidos en el **Real Decreto 243/2022, de 5 de abril**, del Ministerio de Educación y Formación Profesional y en la **Orden de 30 de mayo de 2023** de la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional.

### **COMENTARIOS:**

**Se hará hincapié en las siguientes cuestiones:**

- Principios de representación:
  - Posición y denominación de las vistas según el método de representación del primer diedro de proyección.
  - Representación de piezas mediante vistas.
- Principios y normas generales de acotación:
  - Normas fundamentales para la acotación en el dibujo industrial y arquitectura.

**En los ejercicios de la PAU se podrá plantear:**

- La representación de vistas a partir de la perspectiva axonométrica de un objeto. (isométrica o caballera).
- La acotación de una pieza sobre sus vistas.

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Orientaciones sobre contenidos:

## **NOMENCLATURA GENERAL**

Para mayor uniformidad de la PAU se utilizará la siguiente nomenclatura para los distintos elementos y sus proyecciones.

### **Sistema Axonométrico:**

Ejes: Los ejes y sus proyecciones se nombrarán con las mayúsculas X, Y, Z. El origen del sistema con la mayúscula O. En los correspondientes problemas o cuestiones, para evitar confusiones, se representará el triedro de referencia.

### **Sistema Cónico:**

Este sistema se definirá por la intersección del plano del horizonte con el plano del cuadro, línea del horizonte, L.H., por la intersección del plano geometral con el plano del cuadro, línea de tierra, L.T., por el abatimiento del punto de vista sobre el plano del cuadro, (V), y por la proyección del punto de vista sobre el plano del cuadro, punto principal, P.

Para la situación del cuerpo se definirá la proyección abatida sobre el plano del cuadro de su proyección en el plano geometral, expresada en línea auxiliar.

### 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

Estructura de la prueba:

Bloques examen	Bloque A	Bloque B		Bloque C	
Ejercicios	A	B1	B2	C1	C2
Posibles contenidos	Trazados Geométricos	Isométrica o Caballera		Sistema Cónico	
	Transformaciones Geométricas	Normalización y/o Vistas			
Puntuación	3 puntos	4 puntos		3 puntos	
Optatividad	Obligatorio	Elegir uno entre B1 y B2		Elegir uno entre C1 y C2	

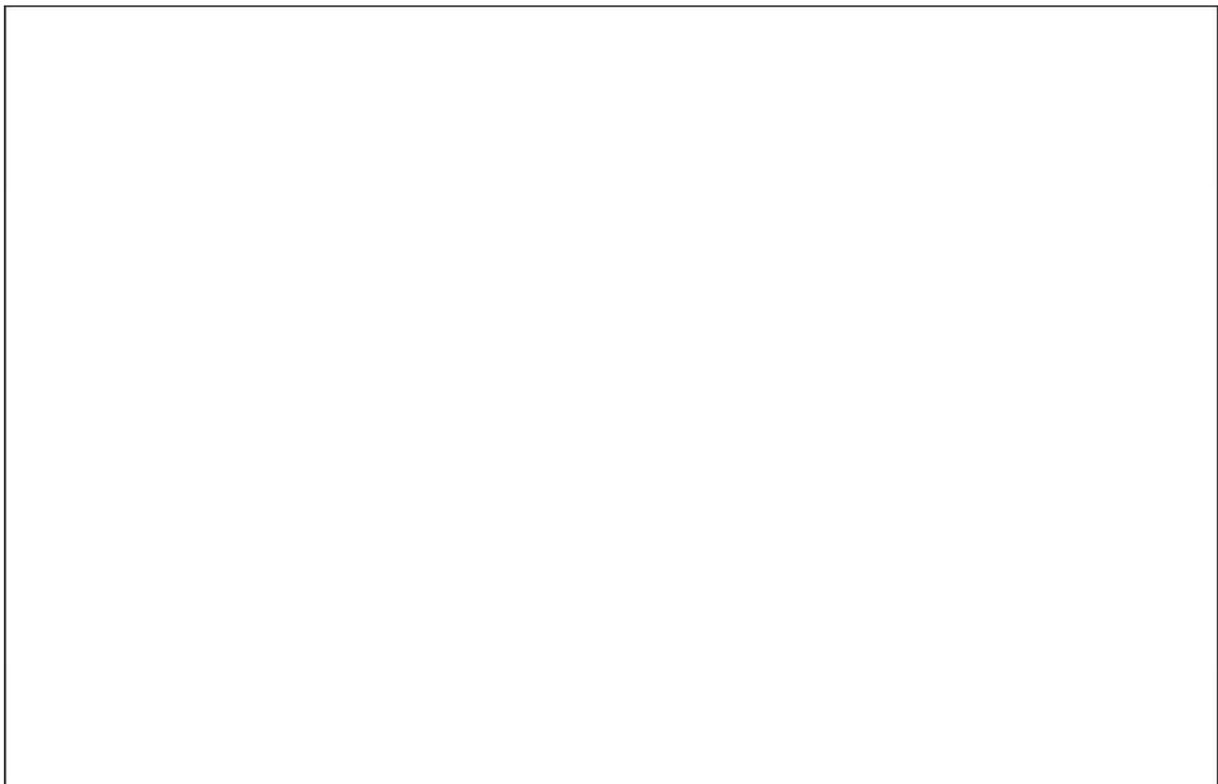
## 6º Modelo de prueba.

### 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.** (3 puntos)

A partir de la fotografía dada de la escultura *Lady Salinas de Lanzarote II* del escultor Martín Chirino, realiza una interpretación simplificada a **escala 2:1** utilizando la geometría plana, mediante tangencias y enlaces, así como las curvas que se consideren más adecuadas, señalando los puntos de tangencia y centros. No se borrarán los trazados auxiliares utilizados. Tomar como referencia las medidas del modelo.



Puntuación

Aplicación correcta de la escala: 0,5 puntos

Adaptación al modelo propuesto: 0,5 puntos

Indicación de centros y puntos de tangencia: 1,00 punto

Construcción correcta de los elementos geométricos empleados: 1,00 punto

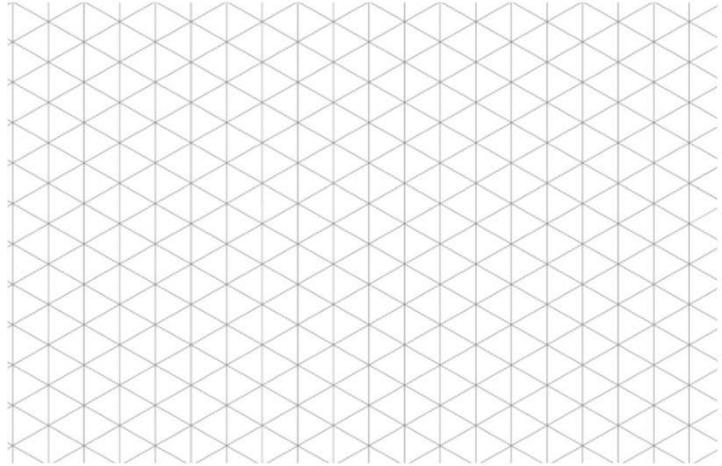
Puntuación máxima: 3,00 puntos

## BLOQUE B. Elegir un entre B1 y B2 (4 puntos)

### B1

Realizar un croquis partiendo de la escultura de Eduardo Chillida *House of light II* en la plantilla de trama isométrica facilitada.

- Representar alzado, planta y perfil a escala 1:1, dibujando aristas ocultas.
- Acotar según normalización partiendo de las medidas del croquis en isométrica.



Puntuación

Croquis: 0,50 puntos

Aplicación del coeficiente y la escala 0,25 puntos

Representación de las vistas: 1,50 puntos

Representación de vistas y ocultas: 0,25 puntos

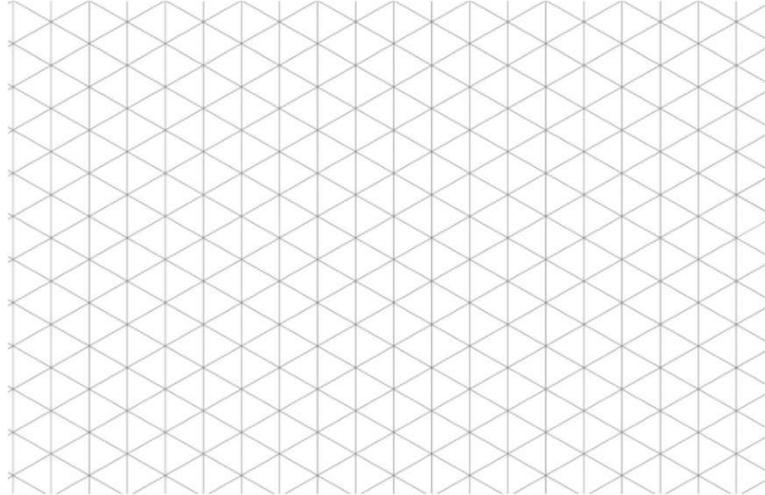
Acotación: 1,50 puntos

Puntuación máxima: 4,00 puntos

## B2

Diseña un espacio de juego para niños. (La imagen es un ejemplo orientativo)

- Dibujar croquis sobre la sobre la plantilla isométrica facilitada.
- Realizar las vistas, alzado y perfil (tomando como referencia las medidas del croquis del apartado anterior) Colocando aristas ocultas.
- Acotación según la norma,



Puntuación

Croquis: 0,50 puntos

Aplicación del coeficiente y la escala: 0,25 puntos

Representación de las vistas: 1,50 puntos

Representación de vistas y ocultas: 0,25 puntos

Acotación: 1,50 puntos

Puntuación máxima: 4,00 puntos

### BLOQUE C. Elegir un entre C1 y C2 (3 puntos)

#### C1.

1. Dibuja la pieza dada en el espacio de dibujo dado en perspectiva cónica. No tener en cuenta líneas ocultas (Eduardo Chillida *House of light II*)

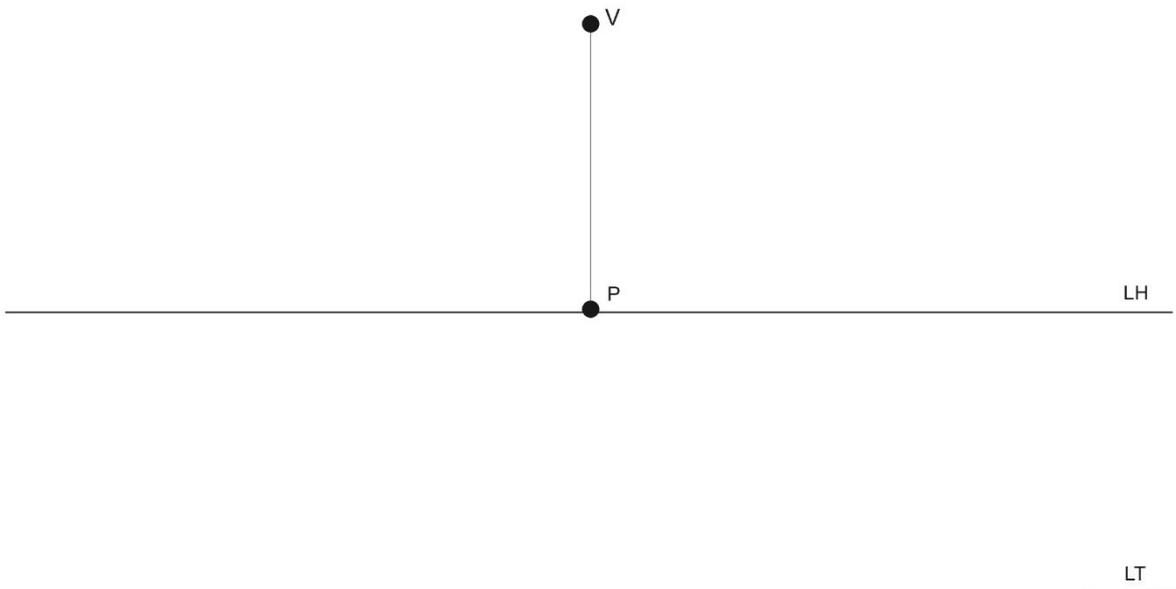
2. Contesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cuántos puntos de fuga debe tener esta perspectiva cónica para representar la obra en una posición similar a la de la imagen? \_\_\_\_\_
- ¿Qué elementos son los fundamentales en una perspectiva cónica? Describe brevemente cada uno de ellos.

---

---

---



Puntuación  
Apartado 1: 2,00 puntos  
Apartado 2: 1,00 puntos  
Puntuación máxima: 3,00 puntos

**C2.**

1. Diseña una fuente en el espacio dado en perspectiva cónica de manera técnica con las siguientes características:

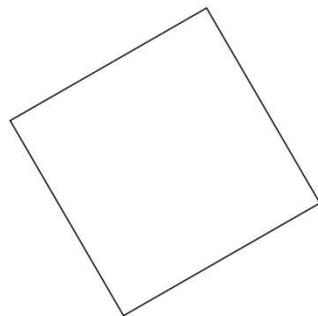
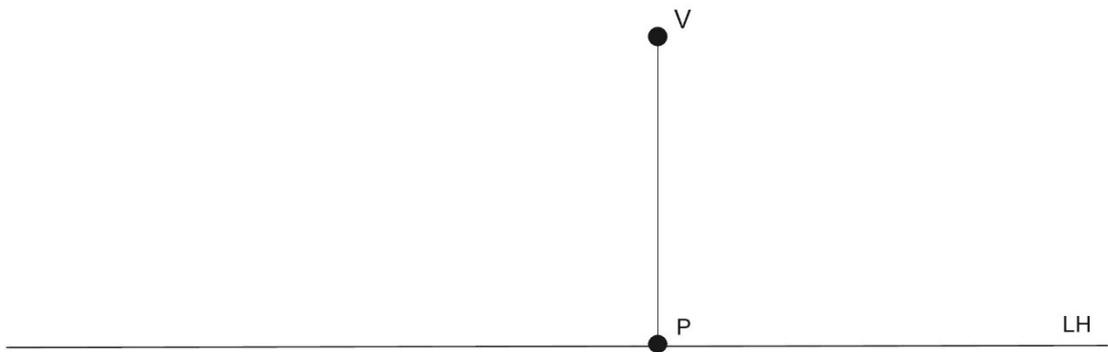
- La fuente, de base el cuadrado dado en el abatimiento, debe tener al menos tres alturas.

2. ¿Qué tipo de perspectiva cónica es esta? \_\_\_\_\_

- Marca los medidores o puntos métricos y explica brevemente para que se utilizan

---

---



Puntuación  
Apartado 1: 2,00 puntos  
Apartado 2: 1,00 puntos  
Puntuación máxima: 3,00 puntos

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

Instrucciones para la realización de la prueba:

- La duración de la prueba es de 1 hora y 30 minutos.
- La prueba vendrá impresa en seis hojas tamaño A4 de alto gramaje. En la primera página figuran las instrucciones de la prueba.
- Cada ejercicio vendrá impreso en una hoja individual.
- Las seis hojas se entregarán grapadas.
- Para mayor comodidad, el alumnado le quitará la grapa para poder resolver los ejercicios elegidos.
- Los ejercicios deben resolverse exclusivamente en las láminas A4 facilitadas, realizando cada uno de ellos en su correspondiente hoja.
- Los tres A4 resueltos se entregarán junto al formato genérico que se usa para todas las asignaturas.
- 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.
- El alumnado deberá dejar, siempre, constancia gráfica de las construcciones auxiliares.
- La solución y los trazados auxiliares deben caber dentro de la página en la que está el enunciado.
- La puntuación total y las correspondientes a los distintos apartados están indicadas en cada uno de los ejercicios.
- La ejecución del dibujo se hará únicamente con lápiz de grafito (color negro), pudiéndose usar distintos grosores y durezas de minas.

# 3. Orientaciones. Estructura de la prueba

---

## Materiales permitidos:

- Lápices de grafito o portaminas.
- Afilaminas.
- Goma de borrar.
- Escuadra y cartabón.
- Regla graduada o escalímetro.
- Compás.
- Además de los útiles mencionados, se permitirá el uso de: plantillas, transportador de ángulos, un tablero tamaño A-3 con su correspondiente paralelógrafo y calculadoras que no sean programables, gráficas ni con capacidad para almacenar o transmitir datos.

## Criterios generales de corrección:

- Se valorarán los aspectos conceptuales por encima de los aspectos formales.
- Se considerará correcto cualquier método que se aplique para la resolución de los ejercicios, siempre que esté de acuerdo con los contenidos de la programación y que conduzca correctamente a la solución pedida.
- Se exigirá que las soluciones de los distintos ejercicios estén de acuerdo con la normalización y convencionalismos propios del Dibujo Técnico y sus aplicaciones.

## 4. Calendario de reuniones

---

Última reunión previa a las pruebas: *finales de marzo – principios de abril* (pendiente de convocatoria).

En caso de resultar necesario se convocaría una reunión intermedia.

Otras comunicaciones, por correo electrónico.