

**INTRUCCIONES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA:**

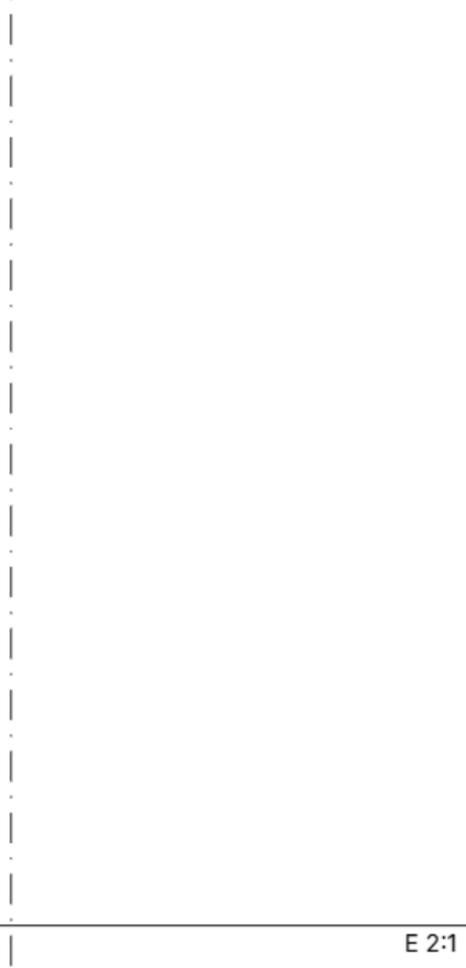
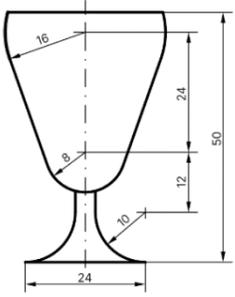
El alumno/a deberá contestar las cuatro preguntas propuestas. En el caso de ofrecerse dos opciones en una pregunta, el alumno/a contestará sólo una de ellas, dejando claro cual responde, si una pregunta no debe ser puntuada se indicará con la expresión "NO CORREGIR" o similar. Todos los ejercicios se tratarán de resolver en esta hoja de examen, pudiendo utilizar el cuadernillo para operaciones a "sucio". No obstante, si algún alumno/a así lo requiere podrá resolver los ejercicios en el cuadernillo, debiendo indicarlo con la expresión "RESUELTO EN EL CUADERNILLO" o similar. Para la ejecución del dibujo se puede emplear cualquier herramienta: lápiz, portaminas, rotuladores calibrados, colores... a fin de diferenciar trazados auxiliares, soluciones intermedias, soluciones finales, etc. No se deben borrar las construcciones auxiliares empleadas. Se puede usar cualquier herramienta de dibujo, incluida calculadora no programable. Esta hoja se debe grapar al cuadernillo, relleno correspondientemente. No olvidar adherir la pegatina identificativa en esta hoja en el espacio reservado a tal efecto, antes de entregar del examen. La duración de la prueba es de 90 minutos.

Pegatina

**Ejercicio 1: GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO (2,5 puntos)**

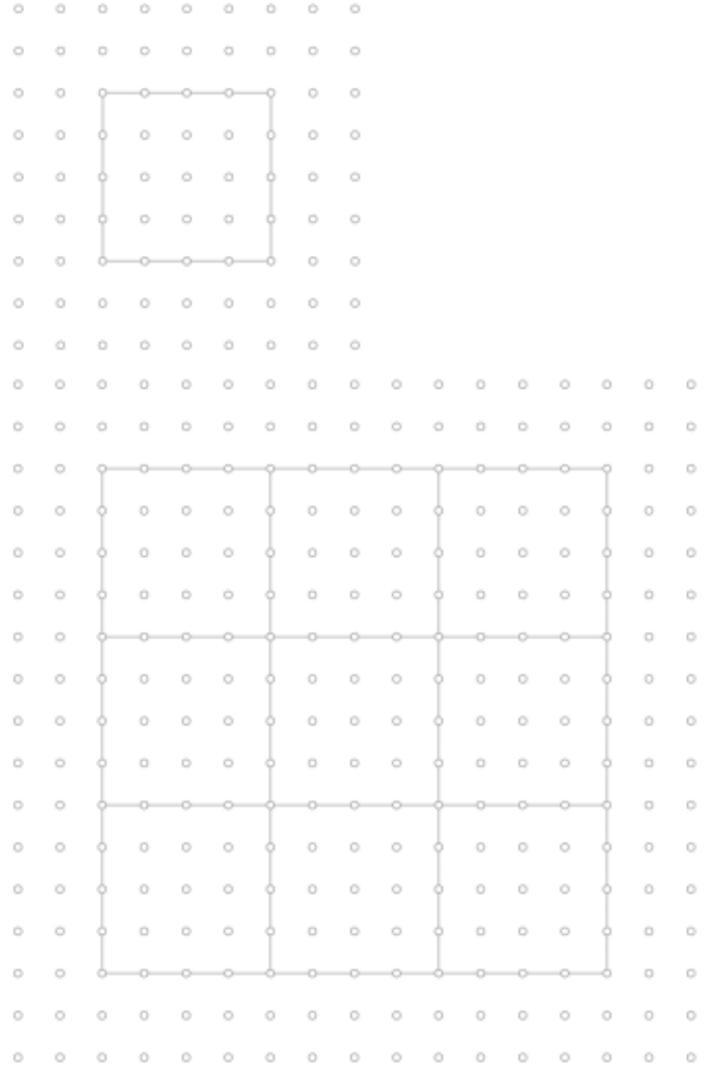
Elige una de las dos opciones:

**1a-** Dentro del diseño gráfico y el diseño de producto hay infinitos ejemplos de aplicación de construcciones geométricas. Reproduce a escala 2:1 el esquema del diseño de copa, resolviendo geoméricamente los trazados de tangencias y enlaces. Indica los centros de los arcos y los puntos de tangencia. No borres las construcciones auxiliares. Resalta claramente el resultado. Medidas representadas en milímetros.



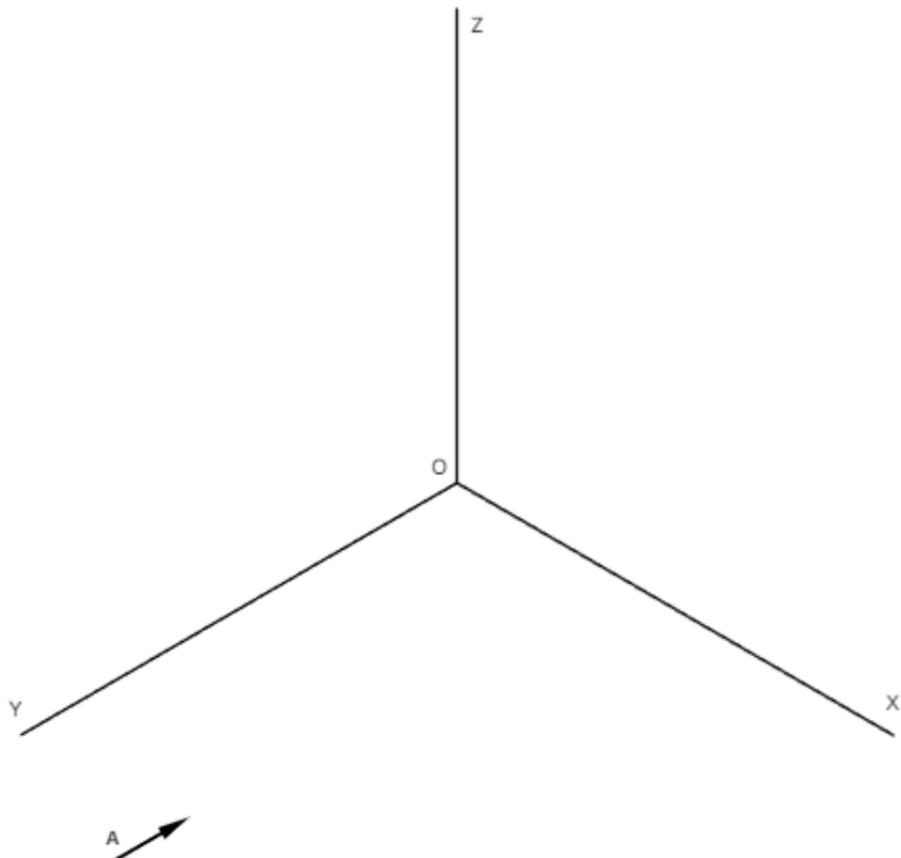
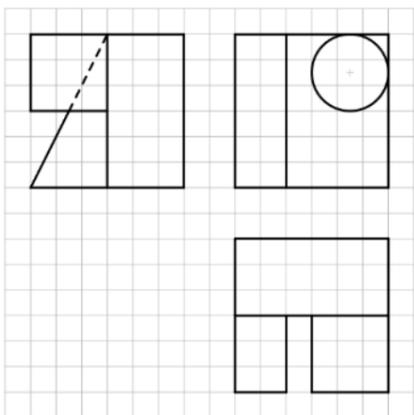
E 2:1

**1b-** La teselación es una aplicación de la geometría al diseño y al arte, cuyo máximo exponente es M. C. Escher. Diseña un módulo a través de una **TRANSFORMACIÓN POR ROTACIÓN DE UN LADO AL CONTIGUO** de un cuadrado, en otro de área equivalente.



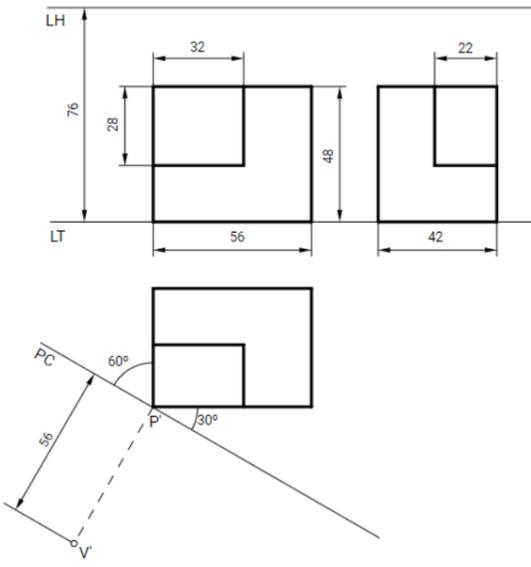
**Ejercicio 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO (2,5 puntos)**

Representa a escala 1:1 la pieza dada por sus proyecciones diédricas, en PERSPECTIVA ISOMÉTRICA. (sin coeficiente de reducción). Cada cuadrado de la rejilla tiene 10mm de lado. Dibuja tanto las líneas vistas como las ocultas. Resalta claramente el resultado. No borres las construcciones auxiliares



### Ejercicio 3: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADO (2,5 puntos)

Representa a escala 1:1 la pieza dada por sus proyecciones diédricas mediante PERSPECTIVA CÓNICA OBLICUA. Puedes utilizar el método que prefieras. Dibuja tanto las líneas vistas como las ocultas. Resalta claramente el resultado. No borres las construcciones auxiliares.



E 1:1

### Ejercicio 4: NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS (2,5 puntos)

Dibuja las vistas (alzado, planta y perfil) de la pieza en isométrica, según el método del primer diedro (sistema europeo). No es necesario acotar las vistas. Resalta claramente el resultado, indicando aristas vistas y ocultas.

