

DIBUJO TÉCNICO APLICADO A LAS ARTES PLÁSTICAS Y AL DISEÑO II

BLOQUE	SABERES BÁSICOS	CONCRECIONES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
A: GEOMETRÍA, ARTE Y ENTORNO	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos y materiales de Dibujo Técnico. • Trazados fundamentales en el plano. • Lugares geométricos. • Representación y análisis de las formas planas. • Construcciones poligonales. Aplicación en el diseño. • Historia de la geometría; antecedentes y desarrollo desde su origen. • La geometría en la composición. • El número áureo en el arte y la naturaleza. Sección y rectángulo áureo. La proporción áurea en el pentágono. Aplicaciones en la arquitectura y el diseño. • Relaciones geométricas en el arte y el diseño: igualdad, semejanza y proporcionalidad. • Relaciones geométricas en la arquitectura, diseño paramétrico y geometría avanzada. Forma, geometría y naturaleza. 	<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>2.1 Diseñar patrones y mosaicos, aplicando las transformaciones geométricas al diseño de patrones y mosaicos.</p> <p>2.2 Diseñar formas creativas, empleando tangencias, enlaces y curvas cónicas.</p>



		<ul style="list-style-type: none">• Escalas numéricas y gráficas. Construcción y uso.• Curvas técnicas y enlaces. Resolución de problemas de tangencias básicas. Propiedades de los ejes y centros radicales. Puntos de enlace. Aplicación en el diseño y la tipografía.• Las curvas cónicas. Procedimiento de trazado determinando previamente los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.• Transformaciones en el plano: giros, inversiones, simetrías, traslaciones, homologías y afinidades.• Geometría, arte y entorno. La geometría en la naturaleza, en el entorno, el arte y en el diseño. Observación directa e indirecta.• Estudios a mano alzada de la geometría interna y externa de la forma. Apuntes y esbozos.	
--	--	---	--



<p>B: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO APLICADOS</p>	<ul style="list-style-type: none">• 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 y oblicua, al diseño de espacios y objetos.• Representación básica de luces y sombras.	<ul style="list-style-type: none">• Sistema de planos acotados. Fundamentos y elementos básicos.• Identificación de elementos para su interpretación en planos. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo.• Fundamentos del sistema axonométrico. Clasificación de sus tipologías en función de la orientación del triedro fundamental y cálculo de coeficientes de corrección.• Dibujo de sólidos definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.• Dibujo de cortes y secciones planas de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.• Perspectiva isométrica y caballera.• Disposición de los ejes y uso de los coeficientes de reducción.• Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema.• Perspectiva frontal y oblicua.• La perspectiva cónica, frontal y oblicua en el cómic y en la ilustración.	<p>3.1 Dibujar, en las perspectivas isométrica y caballera, formas volumétricas incorporando curvas.</p> <p>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.</p> <p>3.3. Manifiestar el dominio en la realización a mano alzada de ejercicios de representación del espacio, ajustándose a los sistemas de representación convencionales.</p>
--	--	--	--



<p>C.: NORMALIZACIÓN Y DISEÑO DE PROYECTOS</p>	<ul style="list-style-type: none">• Fases de un proyecto de diseño: del croquis al plano de taller.• Representación de objetos mediante sus vistas acotadas. Cortes, secciones y roturas.	<ul style="list-style-type: none">• Normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO. Formatos.• Plegado de planos.• Documentación gráfica de proyectos: necesidad y ámbito de aplicación de las normas.• Líneas normalizadas.• Rotulación y acotación.• La normalización: simbología industrial y arquitectónica.• Bocetos y croquis aplicando la normalización.• Elaboración de croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo de vistas, cortes y/o secciones, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando bocetos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo a la normativa de aplicación.• Metodología proyectual.• Fase de investigación y proyectación. Procesos de análisis del proyecto, exploración e investigación. Conocimiento de la metodología proyectual y	<p>4.1 Proyectar 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.</p> <p>4.3. Dominar el croquizado a mano alzada utilizándolo como elemento imprescindible en el proceso de trabajo.</p>
--	--	---	--



		<p>planificación de fases y procesos a seguir. Niveles de indagación, selección de referentes, desarrollo de técnicas creativas.</p> <ul style="list-style-type: none">• Fase de ideación. Análisis, exploración e investigación propia y personal. Desarrollo de bocetos, esquemas y croquis entorno al proyecto. Procesos de búsqueda y selección de variables. Desarrollo de ideas, reflexiones, sentimientos y opiniones en torno al proyecto. Pensamiento divergente.• Fase de desarrollo y creatividad. Toma de decisiones con relación al proyecto; selección de materiales, técnicas y procedimientos del proyecto. valores expresivos y creativos debidamente justificados, ejecución de la propuesta final. Verificación del ajuste a la propuesta.• Fase de evaluación. Comprobaciones. Emisión de juicios críticos y constructivos con relación al proyecto. Consciencia de errores o aspectos a mejorar. Actitud de superación y mejora	
--	--	--	--



<p>D.: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DISEÑO</p>	<ul style="list-style-type: none">• Dibujo asistido por ordenador aplicado a proyectos de arte y diseño.	<ul style="list-style-type: none">• Herramientas digitales para el diseño.• Interfaz, iniciación a las herramientas y técnicas de dibujo vectorial en 2D. Aplicaciones al diseño gráfico.• Iniciación al modelado en 3D. Ajustes, cuadros de configuración y entidades.• Aplicaciones a proyectos artísticos.• Exportación e importación de modelos 3D. Impresión.	<p>5.1 Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.</p>
--	--	--	---