

Técnicas de representación gráfica



Área: Platero
Modalidad: Teleformación
Duración: 100 h
Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Representar los objetos a elaborar, desde el boceto hasta los planos, a partir de técnicas gráficas bidimensionales y sistemas de trazado de desarrollo de cuerpos de volumen.

CONTENIDOS

1 técnicas de dibujo artístico - 1.1 dibujo artístico - 1.2 técnicas - 1.3 actividades: técnicas de dibujo artístico - 2 técnica y teoría del color - 2.1 el ojo como órgano humano natural - 2.2 principio de la teoría del color - 2.3 sistemas de variación y medición del color - 2.4 simbolismo del color - 2.5 actividades: técnica y teoría del color - 3 elementos fundamentales del dibujo artístico y técnico - 3.1 el punto - 3.2 la recta - 3.3 el plano - 3.4 actividades: elementos fundamentales del dibujo artístico y técnico - 4 ergonomía - 4.1 riesgos ergonómicos del trabajo - 4.2 evitar riesgos con las condiciones ambientales - 4.3 evitar riesgos relacionados con aspectos psicosociales - 4.4 diseño de un correcto puesto de trabajo - 4.5 actividades: ergonomía - 5 dibujo técnico y sistemas de desarrollo y terminología - 5.1 introducción - 5.2 relación entre una vista lateral y una perspectiva - 5.3 elipses - 5.4 representación gráfica con programas informáticos - 5.5 sistemas cad - cam - 5.6 uso de cad en platería - 5.7 algunos sistemas cad especializados para joyería - 5.8 ventajas de los sistemas - 5.9 ámbitos de aplicación del cad - cam - 5.10 sistema de alta definición para producir moldes - 5.11 actividades: dibujo técnico y sistemas de desarrollo y terminología - 6 signos convencionales - 6.1 la imagen - 6.2 movimiento, dinámica y expresión - 6.3 la estructura de la forma - 6.4 actividades: signos convencionales - 6.5 cuestionario: cuestionario módulo 1 -

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del**

mercado. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso.** De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.