

La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



# Análisis de datos y representación de planos

Modalidad:

e-learning con una duración 56 horas

Objetivos:

Adquirir las competencias profesionales necesarias para realizar el análisis de datos y la representación de planos.

Contenidos:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Trazados elementales.

1.1. La escala en la representación de formas.

1.2. La proporción en la representación gráfica.

1.3. Bisectriz, Mediatriz.

1.4. Triángulos.

1.5. Polígonos regulares.

1.6. Circunferencias y tangentes a las mismas.

1.7. Curvas (elipse, ovalo hipérbola y parábola).

1.8. Tangentes a curvas.

1.9. Croquis y levantamientos.



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



## UNIDAD DIDÁCTICA 2. Representar en distintos sistemas.

### 2.1. Sistema diédrico:

#### 2.1.1. Proyección frontal y de perfil.

#### 2.1.2. Representación de cualquier tipo de forma.

#### 2.1.3. Sombras.

### 2.2. Sistema de planos acotados:

#### 2.2.1. Representación de superficies y terrenos.

#### 2.2.2. Perpendicularidad entre recta y plano.

#### 2.2.3. Intersección de recta y plano.

#### 2.2.4. Cuencas visuales.

### 2.3. Sistema axonométrico:

#### 2.3.1. Definición del triedro, graduación de ejes y plano del cuadro.

#### 2.3.2. Representación de cualquier tipo de forma.

#### 2.3.3. Sombras.

#### 2.3.4. Casos particulares (isométrica y caballera).

### 2.4. Perspectiva cónica:

#### 2.4.1. Parámetros de definición de la perspectiva.

#### 2.4.2. Representación de cualquier tipo de forma.

#### 2.4.3. Sombras.

### 2.5. El color en la representación gráfica.



La manera más sencilla de que crezca  
tu organización

**CON LOS LÍDERES EN  
FORMACIÓN**



## 2.6. Rotulación y acotado.

**UNIDAD DIDÁCTICA 3. Utilizar aplicaciones de diseño asistido por ordenador para la elaboración de planos de construcción.**

### 3.1. Gestión de formatos de importación y exportación.

### 3.2. Sistemas de coordenadas.

### 3.3. Estructura de dibujos:

#### 3.3.1. Píxeles, entidades, sólidos, bloques, objetos, capas.

#### 3.3.2. Gestión de capas.

#### 3.3.3. Gestión de versiones.

#### 3.3.4. Historial.

### 3.4. Funciones de dibujo:

#### 3.4.1. Escalas, unidades.

#### 3.4.2. Edición de píxeles y entidades.

#### 3.4.3. Edición de bloques, librerías.

#### 3.4.4. Edición de objetos.

#### 3.4.5. Edición de texto.

### 3.5. Funciones de cálculo: cálculo de distancias y áreas, acotaciones.

### 3.6. Funciones de relleno y coloreado.

