

## Análisis de agua potable y residual



**Área:** SEGURIDAD Y MEDIOAMBIENTE

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 60 h

**Precio:** 30.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### 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.

####

#### 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.

####

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.

## 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 el **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.

## 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.