



Procedimiento selectivo 2023

Convocado por Orden de 6 de marzo de 2023, para el ingreso en los Cuerpos de Profesores de Enseñanza Secundaria, Profesores de Escuelas Oficiales de Idiomas, Profesores de Música y Artes Escénicas, Profesores de Artes Plásticas y Diseño, Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño y Profesores Especialistas en Sectores Singulares de Formación Profesional.

(595) PROFESORES DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

(522) MEDIOS INFORMÁTICOS

Primera prueba

PARTE A

EJERCICIO 1





Descripción de la prueba

Las personas aspirantes recrearán en Adobe Illustrator cada uno de los diseños propuestos, tomando como referencia las imágenes suministradas y empleando el material facilitado.

En los siguientes apartados se establecen las directrices y condicionantes.

Duración de la prueba

- La prueba tendrá una duración de 150 minutos (2 hora y 30 minutos)

Pautas de comportamiento durante la realización de la prueba

- El DNI o elemento legal de identificación deberá estar sobre la mesa.
- Se prohíbe hablar o realizar señas entre los y las aspirantes durante la realización de la prueba.
- Todos los dispositivos electrónicos de los que dispongan los y las aspirantes con conexión móvil o a Internet deben estar apagados y visibles para los miembros del tribunal durante la realización de la prueba.
- No se permite el uso de ningún dispositivo de almacenamiento.
- La no observación de estas normas será causa de descalificación y expulsión del proceso selectivo.
- Es responsabilidad del aspirante el guardar de manera constante los archivos por si se produce algún tipo de problema de bloqueo del sistema o de fallo eléctrico.

Organización del trabajo

- Cree una carpeta en el escritorio y nómbrela con el identificador facilitado.
- En el escritorio encontrará la carpeta “**Material_Ejercicio_01**” que contiene, tanto el documento .ai de partida, como los archivos necesarios para la realización del ejercicio propuesto.
- Instale las fuentes y bibliotecas de muestras que encontrará en la carpeta “**Material_Ejercicio_01**”.
- Abra el archivo “**Ejercicio_01.ai**” y guárdelo dentro de la carpeta nombrada con su identificador. Nombre este documento como “**IdentificadorFacilitado.ai**”.



Indicaciones:

- Recree cada uno de los diseños siguiendo las indicaciones y medidas dadas en cada caso.
- Cada diseño debe ser resuelto en la mesa de trabajo vacía dispuesta a tal efecto.
- Organice todo el trabajo por capas.
- No incruste la imagen mapa de bits.
- No es necesario dibujar ninguna de las acotaciones.
- No expanda los objetos. Déjelos siempre editables.

Entrega de la prueba

- La entrega estará formada por la carpeta con el documento de Illustrator debidamente empaquetado (archivo .ai, fuentes e imagen).
- Deberá comprimir la carpeta con su identificador y colocarla en el escritorio en la zona indicada. Este archivo comprimido será nombrado como **“IdentificadorFacilitado_Ejercicio_01.zip”**.
- Al concluir la prueba, el tribunal recogerá este archivo comprimido del escritorio del ordenador.
- Se penalizará que la persona aspirante no entregue la prueba de la forma indicada anteriormente.

Criterios de evaluación

- Utilizar el software de dibujo vectorial de forma óptima, empleando aquellas herramientas, operaciones y técnicas no destructivas que permitan la creación y modificación de imágenes de la forma más eficiente posible.
- Recrear con fidelidad la apariencia del original de referencia facilitado.
- Conocer en profundidad y saber emplear correctamente las características tanto básicas como avanzadas que ofrece el software de dibujo vectorial.
- Trabajar con exactitud a la hora de dibujar y transformar trazados vectoriales.
- Generar muestras de color empleando distintos modelos de color.
- Guardar el trabajo correctamente.

Nota sobre las imágenes utilizadas

Las imágenes utilizadas para los ejercicios provienen de pixabay.com con licencia CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) y de elaboración propia por parte del tribunal.

Procedimiento selectivo 2023

Convocado por Orden de 6 de marzo de 2023, para el ingreso en los Cuerpos de Profesores de Enseñanza Secundaria, Profesores de Escuelas Oficiales de Idiomas, Profesores de Música y Artes Escénicas, Profesores de Artes Plásticas y Diseño, Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño y Profesores Especialistas en Sectores Singulares de Formación Profesional.

595 – PROFESORES DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO (522) - MEDIOS INFORMÁTICOS

Primera prueba

PARTE A

EJERCICIO 2





Junta de Andalucía

Descripción de la prueba

Las personas aspirantes recrearán en Adobe InDesign un documento multipágina encuadernado, partiendo de los textos e imágenes proporcionados y tomando como referencia el material suministrado en formato impreso y digital.

En los siguientes apartados se establecen las directrices y condicionantes.

Duración de la prueba

La prueba tendrá una duración de 150 minutos (2 hora y 30 minutos)

Pautas de comportamiento durante la realización de la prueba

- El DNI o elemento legal de identificación deberá estar sobre la mesa.
- Se prohíbe hablar o realizar señas entre las personas aspirantes durante la realización de la prueba.
- Todos los dispositivos electrónicos de los que dispongan las personas aspirantes con conexión móvil o a Internet deben estar apagados y visibles para los miembros del tribunal durante la realización de la prueba.
- No se permite el uso de ningún dispositivo de almacenamiento.
- La no observación de estas normas será causa de descalificación y expulsión del proceso selectivo.
- Es responsabilidad de la persona aspirante el guardar de manera reiterada los archivos por si se produce algún tipo de problema de bloqueo del sistema o de fallo eléctrico.

Organización del trabajo

- Cree una carpeta en el escritorio y nómbrala con el identificador facilitado.
- Guarde en la carpeta nombrada con su identificador los archivos que necesite para realizar el diseño.
- En el escritorio encontrará la carpeta “**Material_Ejercicio_02**” que contiene los archivos necesarios para la realización del documento propuesto.
- Abra la aplicación Adobe InDesign y cree un nuevo documento dentro de la carpeta nombrada con su identificador. Nombre este documento como “**IdentificadorFacilitado.indd**”.

Indicaciones:

1. Recree el diseño siguiendo las medidas e indicaciones que aparecen reflejadas en el material impreso suministrado.



Junta de Andalucía

2. El diseño consiste en un cuadernillo que será encuadernado mediante grapado en caballete.
3. Debe entenderse que los bordes negros que aparecen en el material impreso suministrado son los bordes de la página.
4. Cree los marcos, estilos y páginas maestras necesarios y emplee las herramientas necesarias para un trabajo profesional óptimo y eficaz, lo más automatizado posible y que pueda ser modificado en un futuro lo más rápidamente posible.
5. Debe emplear un único marco de texto por página.
6. Todo el texto, las fotos y los cuadros de notas deberían fluir de forma sencilla si se añadiera o restara texto al documento en un futuro (excepto el Índice).
7. Los folios numéricos y el folio explicativo de la página par deben estar automatizados
8. Las medidas expresadas como xx pt / xx pt hacen referencia a Tamaño de la fuente / Interlineado. Todas las medidas no especificadas son “a ojo”.
9. El único color utilizado es el Cian que viene por defecto en InDesign, con porcentajes de trama 100%, 50% y 30%.
10. No olvide basar unos estilos en otros siempre que sea posible.
11. No olvide utilizar la función “Estilo siguiente” siempre que sea posible.
12. No olvide emplear las opciones de separación necesarias en cada caso para evitar que se produzcan viudas y huérfanas, que se queden sueltos los títulos, los pies de foto, etc.
13. Las líneas discontinuas de color rojo que aparecen hacen referencia a la rejilla tipográfica y no deben ser dibujadas.
14. No es necesario dibujar ninguna de las acotaciones ni los bordes negros exteriores.
15. Además del documento en formato nativo nombrado como **“IdentificadorFacilitado.indd”**, deberá entregar un PDF listo para impresión en offset en papel estucado. Nombre el documento como: **“IdentificadorFacilitado.pdf”**.

Medidas

- Tamaño del documento: 170x240 mm
- Margen superior: 36 mm
- Margen inferior: 26 mm
- Margen interior: 12 mm
- Margen exterior: 20 mm

Entrega de la prueba

- La entrega estará formada por la carpeta con el documento de InDesign debidamente empaquetado (archivo .indd, fuentes, imágenes, archivo .idml) y por el **pdf solicitado en el enunciado**.
- Deberá comprimir la carpeta con su identificador y colocarla en Escritorio en la zona habilitada para la entrega. Este archivo comprimido será nombrado como **“IdentificadorFacilitado_Ejercicio_02.zip”**.
- Al concluir la prueba, el tribunal recogerá este archivo comprimido del Escritorio del ordenador.
- Se penalizará que la persona aspirante no entregue la prueba de la forma indicada anteriormente.

Criterios de evaluación

- Utilizar el software de autoedición de forma óptima, automatizando procesos y empleando aquellas herramientas, operaciones y técnicas que permitan la gestión del texto y de las imágenes de la forma más eficiente posible.
- Conocer conceptos básicos y avanzados de tipografía y diseño editorial.
- Configurar aspectos básicos y avanzados de documento, estilos, páginas maestras, marcos, etc. dados unos condicionantes previos.
- Recrear con fidelidad la apariencia del original de referencia facilitado.
- Guardar el trabajo correctamente para imprenta y generar un arte final, dadas unas características.

2 pt

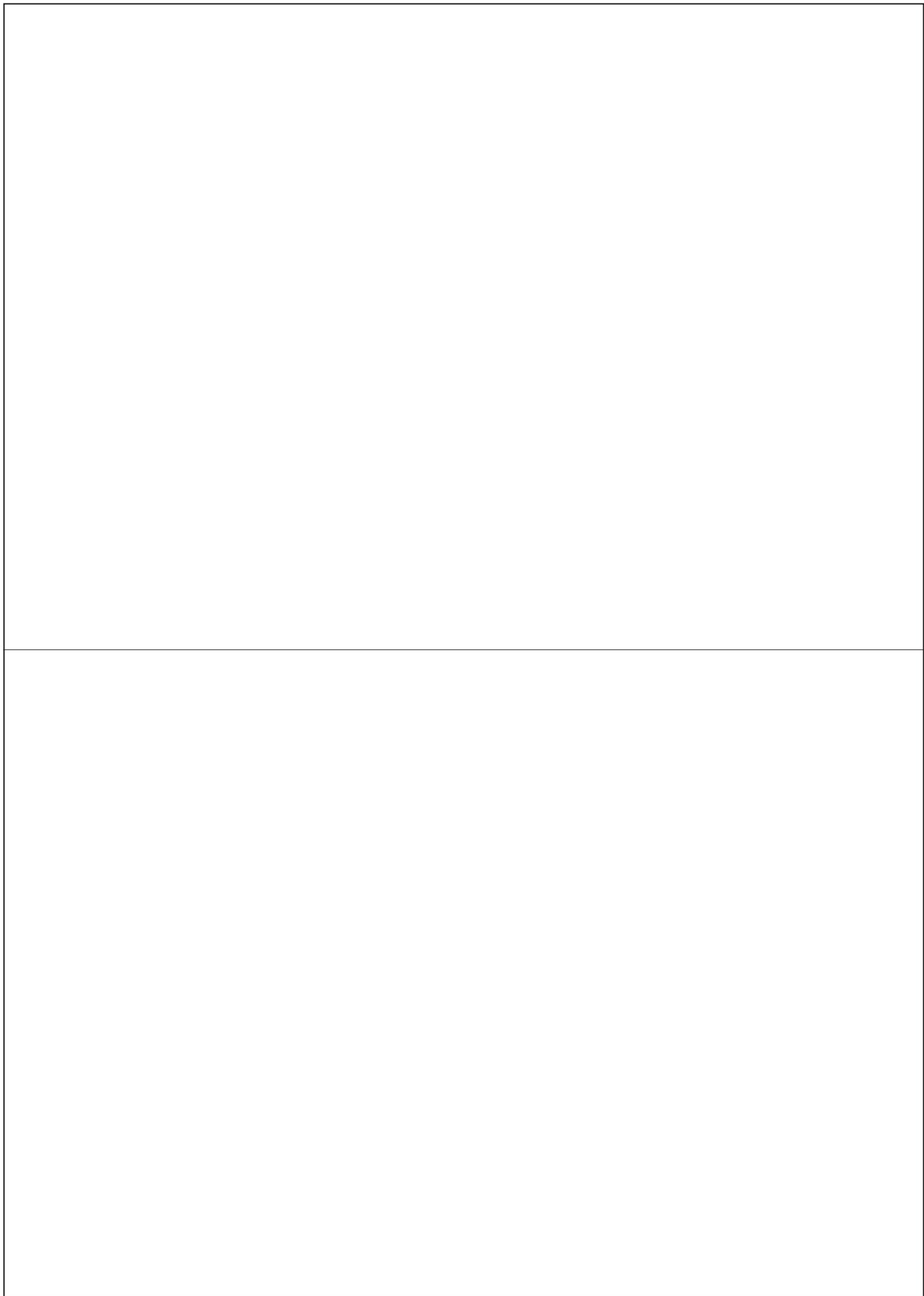
Principios de maquetación

80 mm

26 mm

26 mm

Helvetica Neue LT Std (47 Light Condensed) 60 pt/45 pt



Índice

Adobe Garamond Pro (Bold) 12 pt

Maquetación profesional: cinco principios básicos.

5 mm → Qué hace el diseñador y qué el maquetador 6
Lo que notamos y lo que no se ve 6
Cómo hacer una maquetación profesional imperceptible 7

Retrícula organizativa: características de una maquetación a dos columnas

Características de una maquetación a dos columnas 9
Columnas simétricas y desiguales 10
Medianil y corondel 10

Adobe Garamond Pro (Regular) 10 pt

Maquetación profesional: cinco principios básicos.

UNO DE LOS SERVICIOS QUE OFRECEMOS desde la consultoría es la maquetación profesional de libros impresos, documentos y publicaciones varias. La maquetación profesional no se limita a colocar el texto y objetos. Esta requiere de una pericia específica que mezcla conceptos del diseño gráfico, el diseño editorial y la edición, además del sentido común.

La tarea del maquetador es componer el contenido sobre las páginas de acuerdo a lo estipulado por el diseño. Y hacer que esa composición posea lógica y armonía editorial.

Contratar el diseño de forma externa suele aplicarse a una colección o a revistas y periódicos más que al diseño de un libro de ficción. En estos casos, lo habitual es ofrecer el diseño editorial junto a la maquetación profesional. Esta mixtura de servicios se da cuando un autor publica por su cuenta y contrata los servicios editoriales por su cuenta.

Para poder maquetar, componer o diagramar debe existir un diseño previo donde realizar esta labor. Es decir, por un lado encontramos el diseño de la maqueta o máster y, por otro, la composición de esta.

Lo que notamos y lo que no se ve

Hay personas que consideran que saber utilizar InDesign los habilita para realizar una maquetación profesional. Pues no. InDesign es solo una herramienta.

La herramienta más importante es el conocimiento en la creación, el diseño y la producción de publicaciones. Y eso se obtiene no solo estudiando sino también ejercitando, ensayando, experimentando y errando unas cuantas veces.

Con esta base de conocimiento también se realizan maquetaciones en Word, sin que un lector evidencie en qué programa se ha realizado la

100

10 pt

14 pt

6

34 pt

composición del libro. Porque esta es una de las claves de una maquetación profesional: debe ser imperceptible y ofrecer legibilidad al contenido y fluidez al texto para que la experiencia lectora sea placentera y no se distraiga.

Por el contrario, una maquetación no profesional se evidencia rápidamente de una u otra forma. Para quienes trabajamos en la edición de libros, tras observar una publicación, resulta fácil identificar por qué está mal maquetada.

Por su parte, el lector no a menudo en estas artes también nota «algo raro» o «algo molesto». Se da cuenta que hay algo difícil de la lectura. Aunque no sepa cuál es el elemento o el factor que le perturba el lector reconoce que algo no habitual sucede en esas páginas.

Cómo hacer una maquetación profesional imperceptible

A continuación cito solo unos principios básicos del diseño editorial que deben considerarse para una maquetación profesional. Valen tanto para una novela, que es una obra más sencilla de componer que una revista, como para una publicación compleja (con texto más imágenes, cuadros, gráficos, etc.), como un periódico o una tesis.

❖ Doble página

Es necesario pensar el diseño de las páginas con visión de doble página.

Esto es, que deben considerarse las dos páginas, la izquierda al lado de la derecha, sobre todo para establecer los márgenes y ubicar el folio explicativo y la numeración de página.

Pensar en doble página evitará problemas de espacio para la encuadernación y además otorga unidad visual a la publicación.

❖ Retículas y márgenes

Existen varios sistemas por los cuales se establece una retícula para un libro. Este trabajo consiste en definir en tamaño de los márgenes y el espacio resultante para la caja de texto.

Algunos de estos sistemas para establecer la retícula son el diagrama de Villard de Honnecourt, el esquema de Paul Renner, el esquema de Raúl Rosaviro, la divina proporción o sección áurea, etc.

Una alternativa sencilla es utilizar una retícula con proporciones consistentes de formato y caja de texto.

Esto es: crear el espacio de la caja de texto en el centro de la página. Y mover ligeramente esta caja hacia arriba y hacia afuera en ambos folios.

De esta forma, el margen exterior es más pequeño que el interior (encuadernación) y el margen inferior posee más espacio para ubicar el número de página.



Sección áurea

La sección o proporción áurea es una relación simétrica construida a partir de partes asimétricas

❖ Cuadrícula o rejilla base

En InDesign se distinguen dos cuadrículas, una base y otra del documento. Es fundamental utilizar la cuadrícula o rejilla base para que las páginas encajen visualmente de manera armoniosa. Y, sobre todo, para que no queden las líneas de una página desveladas respecto a la otra.

La cuadrícula simula los reglones de un cuaderno y sobre cada línea se asientan los tipos. Todas las páginas de un libro deben tener la misma

Helvetica Neue LT Std (47 Light Condensed) 14 pt

cantidad de renglones y estar situados a la misma altura. Es decir, deben tener la misma caja tipográfica.

En Word no existe una función como la de InDesign, por lo que la rejilla base dependerá de la maestría del maquetador.

❖ Última línea base

Todas las páginas deben «cerrar» en la última línea base de la cuadrícula.

No es propio de una maquetación profesional que algunas páginas terminen una o dos líneas por encima de esta línea base; independientemente de si se maquetan en Word o en InDesign.

Esto significa que todas las páginas tendrán la misma cantidad de renglones o líneas. Y todos deben utilizarse a menos que se trate del final de un capítulo.

Este es uno de los principios que se saltan algunas personas que ofrecen maquetación profesional (por ejemplo, para CreateSpace o KDP). En octubre he arreglado tres maquetaciones y en dos de ellas el respeto por la línea base estaba ausente.

❖ Viudas y huérfanas

Dos fenómenos tipográficos inaceptables para mí en una maquetación profesional. Tanto InDesign

Wingdings (Regular)

12 pt

Adobe Garamond Pro (Italic) 10 pt

como Word permiten evitar la aparición de viudas y huérfanas, por lo que no hay excusas.

Las viudas y huérfanas harán que no todas las páginas cierren perfectamente en la última línea base. Aquí es donde la pericia del maquetador se demuestra al solventar el problema.

Y podrá hacerlo, entre otros recursos, gracias a la separación de palabras, la gestión del tracking de los párrafos o el uso de la justificación vertical de la caja de texto.

Tanto si autopublicas como si ofreces el servicio de maquetación de libros deberías aplicar estos principios y conceptos básicos del diseño editorial.

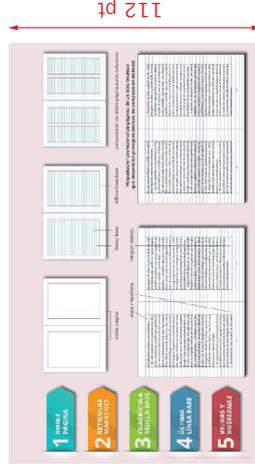


Figura 1: Los cinco principios básicos de una maquetación profesional de libros impresos.

112 pt

Retícula organizativa: características de una maquetación a dos columnas

UNA MAQUETACIÓN A DOS COLUMNAS ES la segunda retícula más conocida tras la de una columna. Cuando hablamos de una maquetación a dos columnas nos referimos a la cantidad de columnas que se halla en una página de un libro. Si se considera el pliego —el verso y el recto— podremos ver que el lienzo total es de cuatro columnas.

La retícula que más se usa es la de una columna y es aquella que ocupa prácticamente toda la caja tipográfica. Este tipo de retícula la encontramos en multitud de libros de ficción y no ficción.

Esta retícula sencilla, con una sola columna, se emplea para texto seguido y el principal elemento de la página es un bloque de texto.

Si cogemos una novela, una antología de cuentos o un ensayo podemos observar que la mancha de tinta en la página es una sola y es homogénea. También veremos que esa mancha está contenida por los márgenes y hace que el contenido no se desborde de las páginas. Los dos bloques de las páginas pareadas dan uniformidad y legibilidad al contenido distribuido en el pliego.

Lo mismo sucede con una maquetación a dos columnas, pero esa mancha adquiere características y fines que pueden variar según el tipo de libro.

Características de una maquetación a dos columnas

Una maquetación a dos columnas se sustenta en una retícula estándar de dos columnas. Este tipo de retícula se aplica a tamaños de libros más bien grandes. Por lo general, podemos verla en libros que miden 17 x 24 centímetros en adelante.

Esto no significa que no puedan dividirse en dos la mancha de las páginas de un libro más pequeño. Lo que sucede es que un tamaño reducido obliga a elegir un cuerpo de fuente pequeño.

Las publicaciones en A4 suelen estar diseñadas a dos columnas y esto facilita la legibilidad y uniformidad del contenido. También los libros con formato apaisado.



Figura 2: Ejemplo de composición a dos columnas, en el texto principal y en las notas al pie de página...

Un libro con dos columnas tiene una gran flexibilidad y movilidad, ya que facilita jugar con el diseño de las páginas. Esta hace que las líneas de texto sean más cortas con el fin de que sean leídas con facilidad. También, permite distribuir cuadros, gráficos y otros elementos de mejor forma que las retículas de una columna; incluso ubicar las notas o referencias en los laterales.

Las notas al pie de página también pueden ser compuestas a dos columnas, tanto si el texto principal también está maquetado o no en dos bloques.

Columnas simétricas y desiguales

Por lo general, las dos columnas suelen ser iguales, son simétricas, y crean sensación de orden en el pliegue. La jerarquía de la información es la misma en las dos columnas, sin predominar una sobre otra.

Este tipo de retícula es la utilizada en revistas y varios libros prácticos. También resulta muy cómoda para publicaciones en dos idiomas, ya que permite utilizar una columna para el idioma principal y la otra para el idioma secundario.

Además de las columnas simétricas, una maquetación a dos columnas también puede tener dos hileras desiguales.



Este tipo de retícula da una versatilidad especial a la publicación. Y es muy útil cuando un texto va acompañado de varios subtítulos y diferentes elementos gráficos.

En estos casos, el contenido principal se ubica en la columna más ancha y las tablas, gráficas, etc., en la columna más fina. Incluso las notas al texto pueden colocarse en esta columna.

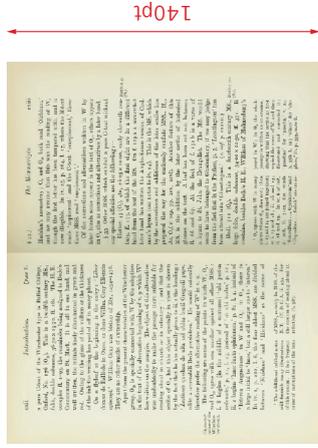


Figura 3. Ejemplo de columnas asimétricas. El texto principal ocupa la mayoría de la caja tipográfica; mientras, las referencias están en la columna más delgada, hacia el exterior de las páginas. Las notas al pie de página se presentan en dos columnas

Medianil y corondel

En un libro con una maquetación a dos columnas veremos que esa mancha está dividida. Este surco que divide la retícula y organiza el contenido en dos bloques se llama medianil.

Un ancho de medianil adecuado debería relacionarse con el interlineado aplicado a la retícula. Como referencia, por lo general, varía entre 5 y 10 milímetros.

Algunas veces el medianil lleva un corondel. El corondel es una línea que se ubica en medio del

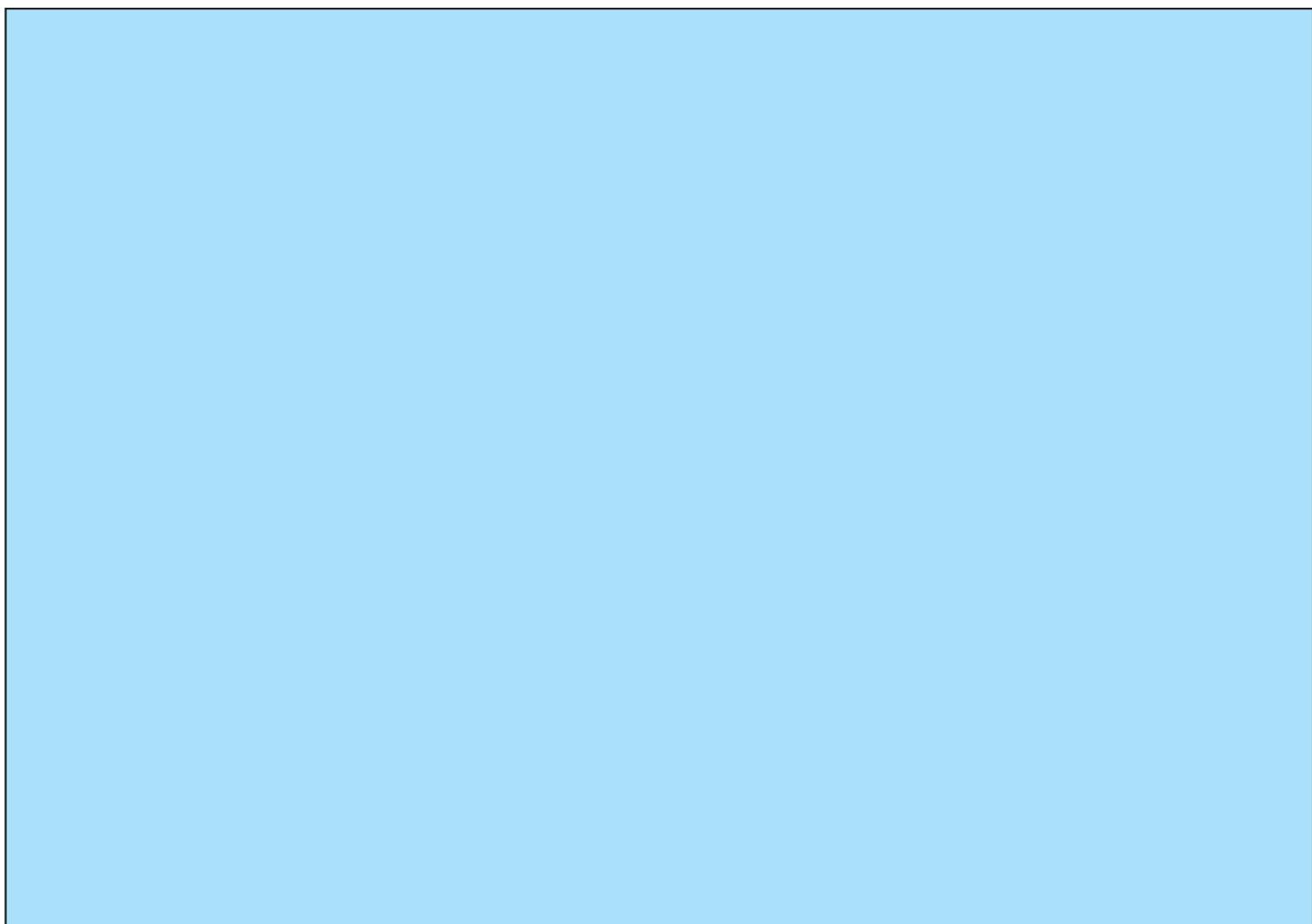
un solo bloque de texto. También puede usarse para «rellenar» el medianil si este muy ancho.

El corondel, incluso, puede ir en color para dar vistosidad al texto cuando la publicación es duotono o a todo color; o bien como elemento separador entre textos con diferentes jerarquía.

medianil y sirve para acentuar la separación entre columnas.

El filete puede tener distintos grosores, aunque suele emplearse un filete fino; este suele ir del medio punto (0,5 puntos) al punto (1 punto).

El corondel es de utilidad cuando el medianil es muy pequeño y las dos columnas parecen ser





Procedimiento selectivo 2023

Convocado por Orden de 6 de marzo de 2023, para el ingreso en los Cuerpos de Profesores de Enseñanza Secundaria, Profesores de Escuelas Oficiales de Idiomas, Profesores de Música y Artes Escénicas, Profesores de Artes Plásticas y Diseño, Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño y Profesores Especialistas en Sectores Singulares de Formación Profesional.

**595 – PROFESORES DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO
(522) - MEDIOS INFORMÁTICOS**

Primera prueba

PARTE A

EJERCICIO 3





Junta de Andalucía

Descripción de la prueba

Las personas aspirantes deberán realizar cinco montajes en Adobe Photoshop, lo más fieles posible a los modelos propuestos. Deben usar exclusivamente el material gráfico facilitado para cada uno.

Al final de este documento encontrará los modelos de referencia y las especificaciones necesarias de cada montaje.

Los aspectos técnicos generales para la realización se detallan en los apartados siguientes.

Duración de la prueba

La prueba tendrá una duración de 150 minutos (2 hora y 30 minutos)

Pautas de comportamiento durante la realización de la prueba

- El DNI o elemento legal de identificación deberá estar sobre la mesa.
- Se prohíbe hablar o realizar señas entre las personas aspirantes durante la realización de la prueba.
- Todos los dispositivos electrónicos de los que dispongan las personas aspirantes con conexión móvil o a Internet deben estar apagados y visibles para los miembros del tribunal durante la realización de la prueba.
- No se permite el uso de ningún dispositivo de almacenamiento.
- La no observación de estas normas será causa de descalificación y expulsión del proceso selectivo.
- Es responsabilidad de la persona aspirante el guardar de manera constante los archivos por si se produce algún tipo de problema de bloqueo del sistema o de fallo eléctrico.

Organización del trabajo

- En el escritorio hay una carpeta llamada “**Material_Ejercicio_03**” que contiene subcarpetas numeradas. En estas están los archivos para realizar cada montaje y un archivo con el resultado a modo de referencia.
- **Cree una carpeta** en el escritorio y nómbrala con el **identificador facilitado**. Cree dentro las subcarpetas con los archivos que necesite para realizar los montajes y su posterior edición y visualización.
- Abra la aplicación Photoshop y realice los montajes. Salvo indicación, deben tener unas medidas de 20x30cm, 240 píxeles/pulgada y modo de color RGB.



Junta de Andalucía

- **Guarde cada resultado** en la **subcarpeta numerada** correspondiente. Nombre el archivo nativo como **“IdentificadorFacilitado_MONTAJE#.psd”**. Siendo # sustituida por el número correspondiente a cada montaje.
- Guarde en JPG con las características indicadas cuando le sea solicitado.
- Realice los montajes de manera organizada y comprensible, estableciendo una nomenclatura clara e inteligible para la organización e identificación de los elementos.
- Realice la tarea aplicando a la imagen procesos y ajustes no destructivos que permitan la edición posterior.
- Use objetos y filtros inteligentes siempre que sea posible para asegurar la edición posterior. Trate los montajes 4 y 5 como si fueran mockups.

Entrega de la prueba

- Deberá comprimir la carpeta con su identificador y colocarla en Escritorio en la zona habilitada para la entrega. Este archivo comprimido será nombrado como **“IdentificadorFacilitado_Ejercicio_03.zip”**.
- Al concluir la prueba, el tribunal recogerá este archivo comprimido del escritorio del ordenador.
- Se penalizará que la persona aspirante no entregue la prueba de la forma indicada anteriormente.

Criterios de evaluación

- Utilizar el software de manera eficiente aprovechando sus posibilidades.
- Establecer una nomenclatura clara e inteligible para la organización e identificación de los archivos, capas, grupos, etc..
- Trabajar de manera no destructiva para permitir la edición posterior.
- Replicar con fidelidad la apariencia de todos los montajes propuestos.
- Crear correctamente formatos con las características solicitadas.

Nota sobre las imágenes utilizadas

Las imágenes utilizadas para los ejercicios provienen de pexels.com con licencia CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) y de elaboración propia por parte de la comisión de selección.

Montaje 1

- Medidas 20cm x 30cm.
- Resolución 240 ppp.
- Modo RGB.
- Entrega *.psd



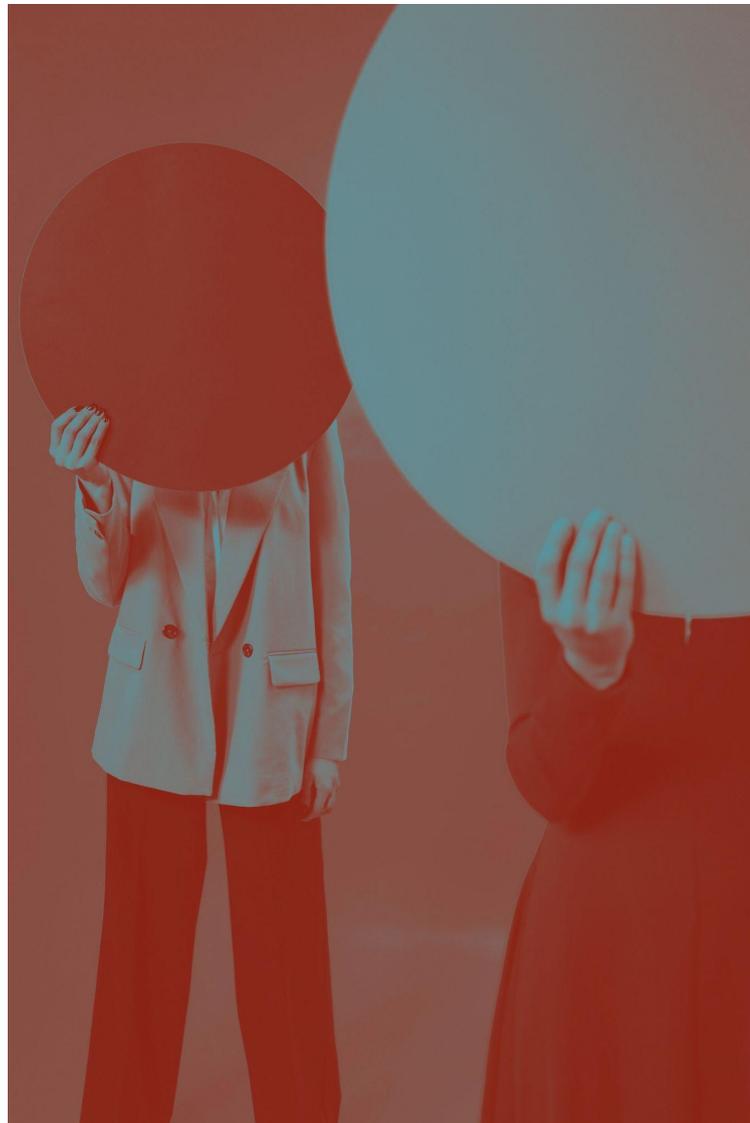
Montaje 2

- Medidas 30cm x 20cm.
- Resolución 240 ppp.
- Modo RGB.
- Entrega *.psd



Montaje 3

- Medidas 20cm x 30cm.
- Resolución 240 ppp.
- Modo RGB
- Entrega:
 - Archivo nativo *.psd
 - Archivo en formato JPG, 667x1000px, 72ppp, RGB, perfil sRGB.
 - + Archivo en formato JPG, 16x24cm, 300 ppp, CMYK, perfil FOGRA39.
- Color 1: RGB 152, 30, 2
- Color 2: RGB 60, 167, 182



Montaje 4

- Medidas 30cm x 20cm.
- Resolución 240 ppp.
- Modo RGB.
- Entrega *.psd



Montaje 5

- Medidas 20cm x 30cm.
- Resolución 240 ppp.
- Modo RGB.
- Entrega *.psd





Procedimiento selectivo 2023

Convocado por Orden de 6 de marzo de 2023, para el ingreso en los Cuerpos de Profesores de Enseñanza Secundaria, Profesores de Escuelas Oficiales de Idiomas, Profesores de Música y Artes Escénicas, Profesores de Artes Plásticas y Diseño, Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño y Profesores Especialistas en Sectores Singulares de Formación Profesional.

**595 – PROFESORES DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO
(522) - MEDIOS INFORMÁTICOS**

Primera prueba

PARTE A

EJERCICIO 4



Descripción de la prueba

Las personas aspirantes replicarán la web facilitada utilizando HTML y CSS en el editor Visual Studio Code. La propuesta debe visualizarse y adaptarse de manera fluida desde resoluciones de escritorio a móviles. Se producen cambios importantes en el diseño en 700px de ancho de ventana o menos. Al final del documento se encuentran especificaciones del diseño en cada rango de resolución.

El desarrollo debe realizarse de la manera más eficiente posible, considerando que se debe facilitar su lectura, comprensión, mejora y reutilización.

Los aspectos técnicos para la realización se detallan en los apartados siguientes.

Duración de la prueba

La prueba tendrá una duración de 150 minutos (2 hora y 30 minutos)

Pautas de comportamiento durante la realización de la prueba

- El DNI o elemento legal de identificación deberá estar sobre la mesa.
- Se prohíbe hablar o realizar señas entre las personas aspirantes durante la realización de la prueba.
- Todos los dispositivos electrónicos de los que dispongan las personas aspirantes con conexión móvil o a Internet deben estar apagados y visibles para los miembros del tribunal durante la realización de la prueba.
- No se permite el uso de ningún dispositivo de almacenamiento.
- La no observación de estas normas será causa de descalificación y expulsión del proceso selectivo.
- Es responsabilidad de la persona aspirante el guardar de manera constante los archivos por si se produce algún tipo de problema de bloqueo del sistema o de fallo eléctrico.

Organización del trabajo

- En el escritorio hay una carpeta llamada "**Material_Ejercicio_04**" conteniendo los archivos auxiliares para la realización del ejercicio.
- Cree una carpeta en el escritorio y nómbrala con el identificador facilitado.
- Guarde en la carpeta denominada con el identificador facilitado los archivos que necesite para realizar el diseño.
- Abra la aplicación Visual Studio Code y cree un nuevo documento index.html y estilos.css dentro de dicha carpeta.



Junta de Andalucía

- Organice la estructura de dicha carpeta de manera adecuada (archivo html, archivo css e imágenes).
- El tipo de documento se ajustará a los estándares HTML5 y CSS3.
- Puede crear la estructura básica de la página html: creando el documento, guardándolo como html y con el atajo ! + TABULADOR.
- La **sección head** del documento html deberá contener las etiquetas con el título del documento, la codificación UTF-8, la meta etiqueta viewport y el vínculo a la hoja de estilos “estilos.css”.
- La **sección body** del documento html contendrá la estructura y el contenido propuesto en el diseño, utilizando para ello las etiquetas semánticas de HTML5 más adecuadas para cada tipo de contenido.
- Se insertarán los **comentarios** pertinentes dentro de los documentos html y css para facilitar la comprensión óptima del código.
- Dentro del documento **estilos.css** se crearán las reglas necesarias y se ajustarán los selectores para conseguir el diseño propuesto en los diferentes rangos de resolución. Para definir la retícula podrá emplear cualquiera de las técnicas de maquetación actuales (FlexBox, CSS Grid, etc.)
- Los elementos deberán mostrar la misma disposición y colores que el diseño propuesto. Las dimensiones, tipografía y colores de los elementos podrán diferir “ligeramente”. Para agilizar el desarrollo se le facilitan datos relativos a estos aspectos al final del documento.
- Para hacer que se adapte a resoluciones más pequeñas se utilizará una consulta @media queries. En concreto, habrá un diseño estándar para escritorio y otro para pantallas que tengan una resolución de 700px o menos como máximo.

Entrega de la prueba

- Deberá comprimir la carpeta con su identificador y colocarla en el escritorio en la zona habilitada para la entrega. Este archivo comprimido será nombrado como “**IdentificadorFacilitado_Ejercicio_04.zip**”.
- Al concluir la prueba, el tribunal recogerá este archivo comprimido del escritorio del ordenador.
- Se penalizará que la persona aspirante no entregue la prueba de la forma indicada anteriormente.

Criterios de evaluación

- Utilizar HTML y CSS de manera eficiente y correcta en su orden, organización, jerarquía, sintaxis y semántica.
- Establecer una nomenclatura clara e inteligible para la organización e identificación de los archivos, bloques y componentes.
- Replicar la apariencia del diseño propuesto de forma adaptable a cualquier ancho de pantalla con técnicas avanzadas de maquetación.
- Aplicar métodos para facilitar la usabilidad y accesibilidad.

Nota sobre las imágenes utilizadas

Las imágenes utilizadas para los ejercicios provienen de pexels.com con licencia CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) y de elaboración propia por parte de la comisión de selección.

DISEÑOS PROPUESTOS PARA CADA RESOLUCIÓN

Diseño desktop

RememPet Inicio Tarifas

Nuevo



**SESIÓN DE FOTOS
(2H)**

499€

LO QUIERO

El álbum de fotos de tu mascota y tú

¡Atención, amantes de las mascotas! Inmortaliza momentos especiales con "El álbum de fotos de tu mascota y tú", la última tendencia en fotografía animal. Olvídate de las fotos aburridas en tu teléfono y crea recuerdos únicos con tu peludo amigo.

Ventajas de *RememPet*

- Captura momentos únicos con tu mascota.
- Aumenta el nivel de ternura de tus fotos.
- Crea recuerdos inolvidables para toda la vida.

Si aún no te has convencido...

No pierdas la oportunidad de crear recuerdos inolvidables con **El álbum de fotos de tu mascota y tú**. ¡Contáctanos hoy mismo y prepárate para vivir una experiencia fotográfica única y divertida! Tu mascota y tú se lo merecen.

LO QUIERO

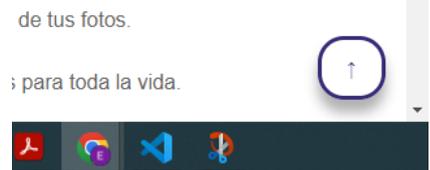
Todos los derechos reservados. 2023 - ©





Enlace Subir

Siempre visible y fijo en la parte inferior derecha del navegador. Permite subir.



Enlace menú

Estado normal



Estado ratón encima



Botón/Enlace



Titular Siempre adaptará su tamaño de fuente al ancho de la ventana en todas las versiones.

Favicon Archivo disponible en carpeta de material.

Diseño pantallas máximo 600px

Además de otros cambios:

- Desaparece la palabra en enlaces del menú principal.
- Cambios en disposición de tarjeta.
- Está disponible otra imagen más apropiada para dispositivos móviles.



El álbum de fotos de tu mascota y tú

¡Atención, amantes de las mascotas! Inmortaliza momentos especiales con "El álbum de fotos de tu mascota y tú", la última tendencia en fotografía animal. Olvídate de las fotos aburridas en tu teléfono y crea recuerdos únicos con tu peludo amigo.

Ventajas de *RememPet*

1. Captura momentos únicos con tu mascota.
2. Aumenta el nivel de ternura de tus fotos.
3. Crea recuerdos inolvidables para toda la vida.

Si aún no te has convencido...

No pierdas la oportunidad de crear recuerdos inolvidables con **El álbum de fotos de tu mascota y tú**. ¡Contáctanos hoy mismo y prepárate para vivir una experiencia fotográfica única y divertida! Tu mascota y tú se lo merecen.

LO QUIERO

! - La captura ha sido tomada a 500px para facilitar la comprensión del diseño requerido.

Todos los derechos reservados. 2023 - ©



Especificaciones

- **Diseño adaptable**

Ancho mínimo de pantalla 390px

Cambios en el diseño en pantallas por debajo de 700px

Ancho máximo del bloque principal 1200px

- **Colores**

primario: #323278

secundario: #B4FABE

predeterminado: #656565

fondo: #fff

- **Tipografías**

Familia tipográfica para todo: Arial, alternativa fuente sin serifas por defecto.

Familia tipográfica titular: 'Times New Roman', alternativa fuente con serifas por defecto.

Tamaño del texto por defecto 16px. Resto de elementos tienen tamaños proporcionales a este.

El tamaño de fuente del titular se adapta según el ancho de ventana.

- **Sombra**

desplazamiento en X es 0

desplazamiento en Y es 10px

desenfoco 10px

color negro

transparencia 0.3

- **Bordes**

Todos los bordes redondeados a 20px

- **Accesibilidad**

Estilo de elementos interactivos al navegar con tabulador:

línea de 3px de ancho

estilo sólido

color primario

desfase o desplazamiento de 10px



Procedimiento selectivo 2023

Convocado por Orden de 6 de marzo de 2023, para el ingreso en los Cuerpos de Profesores de Enseñanza Secundaria, Profesores de Escuelas Oficiales de Idiomas, Profesores de Música y Artes Escénicas, Profesores de Artes Plásticas y Diseño, Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño y Profesores Especialistas en Sectores Singulares de Formación Profesional.

(595) PROFESORES DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

(522) MEDIOS INFORMÁTICOS

Primera prueba

PARTE A

EJERCICIO 5





Descripción de la prueba

Las personas aspirantes deberán realizar una escena en 3D en la aplicación Blender tomando como referencia el modelo propuesto en la página final de este documento. Se entregará la escena en formato nativo de blender y un render en formato .png con las pautas que se indican en el enunciado.

El resultado final debe ser lo más fiel posible al original.

Los aspectos técnicos para la realización se detallan en los apartados siguientes.

Duración de la prueba

La prueba tendrá una duración de 150 minutos (2 hora y 30 minutos)

Pautas de comportamiento durante la realización de la prueba

- El DNI o elemento legal de identificación deberá estar sobre la mesa.
- Se prohíbe hablar o realizar señas entre los y las aspirantes durante la realización de la prueba.
- Todos los dispositivos electrónicos de los que dispongan los y las aspirantes con conexión móvil o a Internet deben estar apagados y visibles para los miembros del tribunal durante la realización de la prueba.
- No se permite el uso de ningún dispositivo de almacenamiento.

La no observación de estas normas será causa de descalificación y expulsión del proceso selectivo.

Es responsabilidad del aspirante el guardar de manera constante los archivos por si se produce algún tipo de problema de bloqueo del sistema o de fallo eléctrico.

Organización del trabajo

- En el escritorio hay una carpeta llamada “**Material_Ejercicio_05**” conteniendo los archivos auxiliares para la realización del ejercicio.
- Cree una carpeta en el escritorio y nómbrala con el identificador que se le facilite.
- Guarde en la carpeta denominada con el identificador facilitado los archivos que necesite para realizar el diseño.
- Abra la aplicación Blender y cree un nuevo documento dentro de la carpeta denominada con el identificador facilitado. Llame al documento: “**IdentificadorFacilitado.blend**”.
- El modelo se deberá aproximar lo máximo posible en dimensiones, forma, disposición de objetos, color, materiales, iluminación y texturas al modelo



Junta de Andalucía

“resultado-final.png”. Además se tendrá en cuenta la calidad de la malla de los objetos modelados.

- Realice la escena 3D de manera organizada y comprensible, estableciendo una nomenclatura clara e inteligible para la organización e identificación de los objetos dentro de la escena.
- En la medida de lo posible, deje los objetos editables para su edición posterior.
- Realice un render de la escena de un 50% con respecto a la resolución de procesamiento inicial (927px, 1194px). Guarde la imagen renderizada dentro de la carpeta denominada con el identificador facilitado como: **“IdentificadorFacilitado.png”**.
- Use el motor de renderizado más adecuado al modelo dado. Tenga en cuenta también los parámetros del render final y calcule unos minutos para dedicar al renderizado.

Entrega de la prueba

- Deberá comprimir la carpeta con su identificador y colocarla en el escritorio en la zona habilitada para la entrega. Este archivo comprimido será nombrado como **“IdentificadorFacilitado_Ejercicio_05.zip”**.
- Al concluir la prueba, el tribunal recogerá este archivo comprimido del escritorio del ordenador.
- Se penalizará que la persona aspirante no entregue la prueba de la forma indicada anteriormente.

Criterios de evaluación

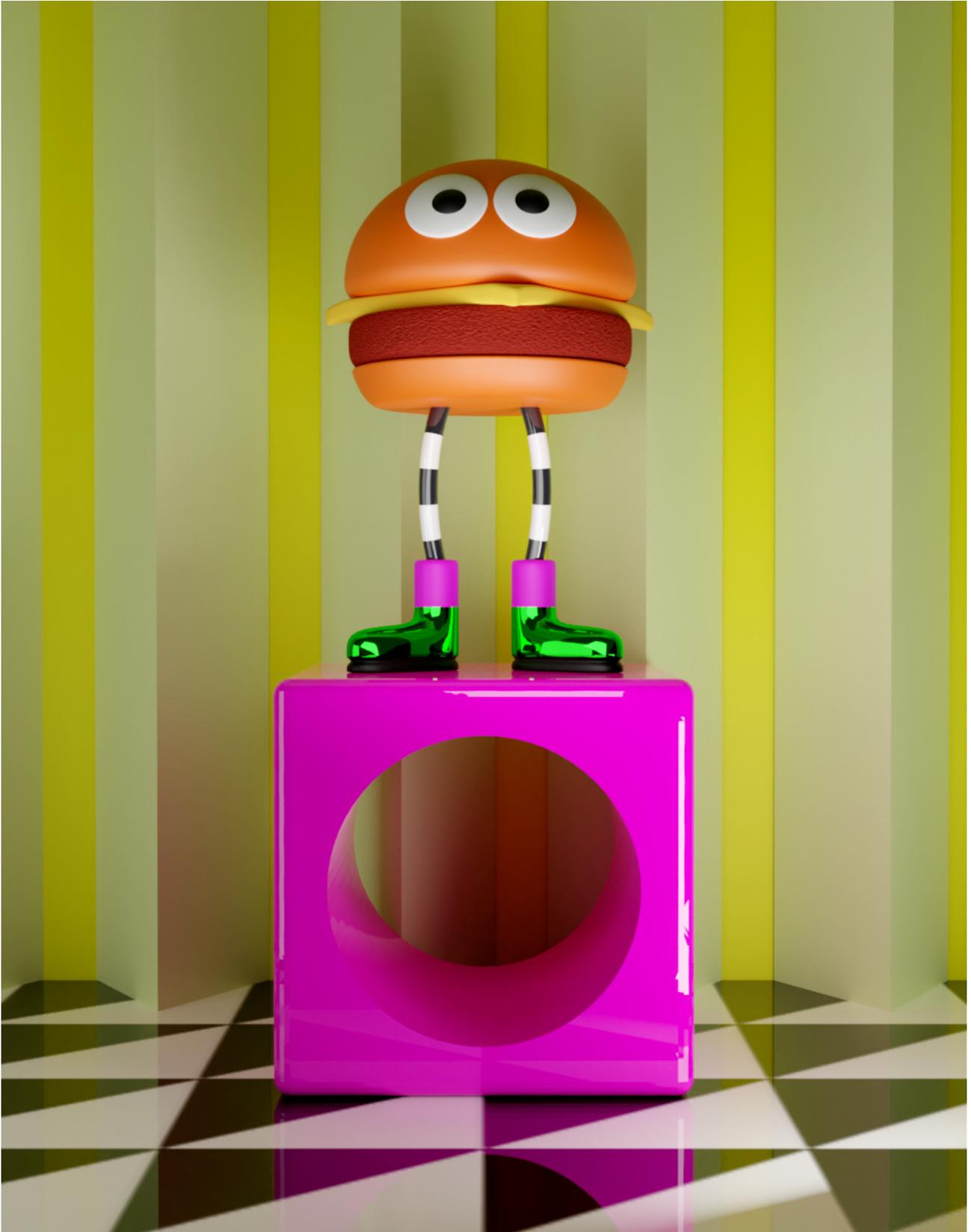
- Utilizar el software de manera eficiente aprovechando sus posibilidades.
- Establecer una jerarquía nomenclatura clara e inteligible para la organización e identificación de los objetos.
- Reproducir el modelo 3D utilizando los materiales y texturas que lo componen.
- Realizar la escena para ubicar el modelo 3D utilizando adecuadamente la iluminación y la cámara.
- Realizar el render con las características establecidas.

Nota sobre las imágenes utilizadas

Las imágenes utilizadas para los ejercicios provienen de pixabay.com con licencia CC0 1.0 Universal (CC0 1.0) y de elaboración propia por parte del tribunal.



Junta de Andalucía





Junta de Andalucía







Junta de Andalucía

Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional

Procedimiento selectivo 2023

Convocado por Orden de 6 de marzo de 2023, para el ingreso en los Cuerpos de Profesores de Enseñanza Secundaria, Profesores de Escuelas Oficiales de Idiomas, Profesores de Música y Artes Escénicas, Profesores de Artes Plásticas y Diseño, Maestros de Taller de Artes Plásticas y Diseño y Profesores Especialistas en Sectores Singulares de Formación Profesional.

(595) PROFESORES DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO

(522) MEDIOS INFORMÁTICOS

Primera prueba

PARTE A

EJERCICIO 6

Descripción de la prueba

Las personas aspirantes deberán reproducir el dibujo entregado de forma impresa utilizando Autocad. El resultado final debe ser lo más fiel posible al original.

Los aspectos técnicos para la realización se detallan en los apartados siguientes.

Duración de la prueba

- La prueba tendrá una duración de 150 minutos (2 hora y 30 minutos).

Pautas de comportamiento durante la realización de la prueba

- El DNI o elemento legal de identificación deberá estar sobre la mesa.
- Se prohíbe hablar o realizar señas entre los y las aspirantes durante la realización de la prueba.
- Todos los dispositivos electrónicos de los que dispongan los y las aspirantes con conexión móvil o a Internet deben estar apagados y visibles para los miembros del tribunal durante la realización de la prueba.
- No se permite el uso de ningún dispositivo de almacenamiento.
- La no observación de estas normas será causa de descalificación y expulsión del proceso selectivo.
- Es responsabilidad del aspirante el guardar de manera constante los archivos por si se produce algún tipo de problema de bloqueo del sistema o de fallo eléctrico.

Organización del trabajo

- En el escritorio hay una carpeta llamada “**Material_Ejercicio_06**” que contiene los archivos de referencia que se pueden utilizar en la prueba.
- Cree una carpeta en el escritorio y nómbrala con el identificador facilitado.
- Guarde en la carpeta nombrada con el identificador todos los archivos utilizados para realizar el ejercicio.



Junta de Andalucía

- Abra la aplicación Autocad y cree un nuevo documento dentro de la carpeta con el nombre del identificador facilitado. Llame al documento: **“IdentificadorFacilitado.dwg”**.
- Reproduzca el dibujo propuesto que se le ha proporcionado de forma impresa.
- Disponga el espacio modelo de forma organizada.
- Establezca una nomenclatura clara e inteligible que identifique las capas, bloques, cotas o cualquier otro elemento con su contenido.

Especificaciones técnicas

Software:

- Autocad

Dibujo:

- Unidades de medida: metros.

Formato papel:

- Formato en papel: DIN A3.
- Márgenes: 20 mm.
- Se representarán tres ventanas gráficas con las escalas indicadas en cada una de ellas. Cada ventana estará identificada con el nombre y escala que se especifica en el documento impreso. El texto inserto en las ventanas gráficas tendrá un tamaño de 2.5 pt.

Cajetín

- Medidas: 139,8 x 15 mm.
- Tamaño de letra: 2.5 pt.
- Grosor de línea: 0,9 mm.

Cotas:

- Todas las cotas representadas serán anotativas.
- Tipo de letra: arial.
- Tamaño de letra: 1.8 mm.



Bloques

- Cada uno de los elementos representados en las ventanas “mobiliario” y “carpintería” deben ser bloques independientes, identificados con una nomenclatura clara y relacionada con su contenido.

Capas

- Las capas deberán estar representadas en el espacio modelo con la misma **gama cromática** que aparece en el **documento impreso**.

Plumillas:

- La asignación de plumillas del espacio papel deberá estar configurada con el archivo “**Grayscale.ctb**” que el software trae por defecto.

Entrega de la prueba

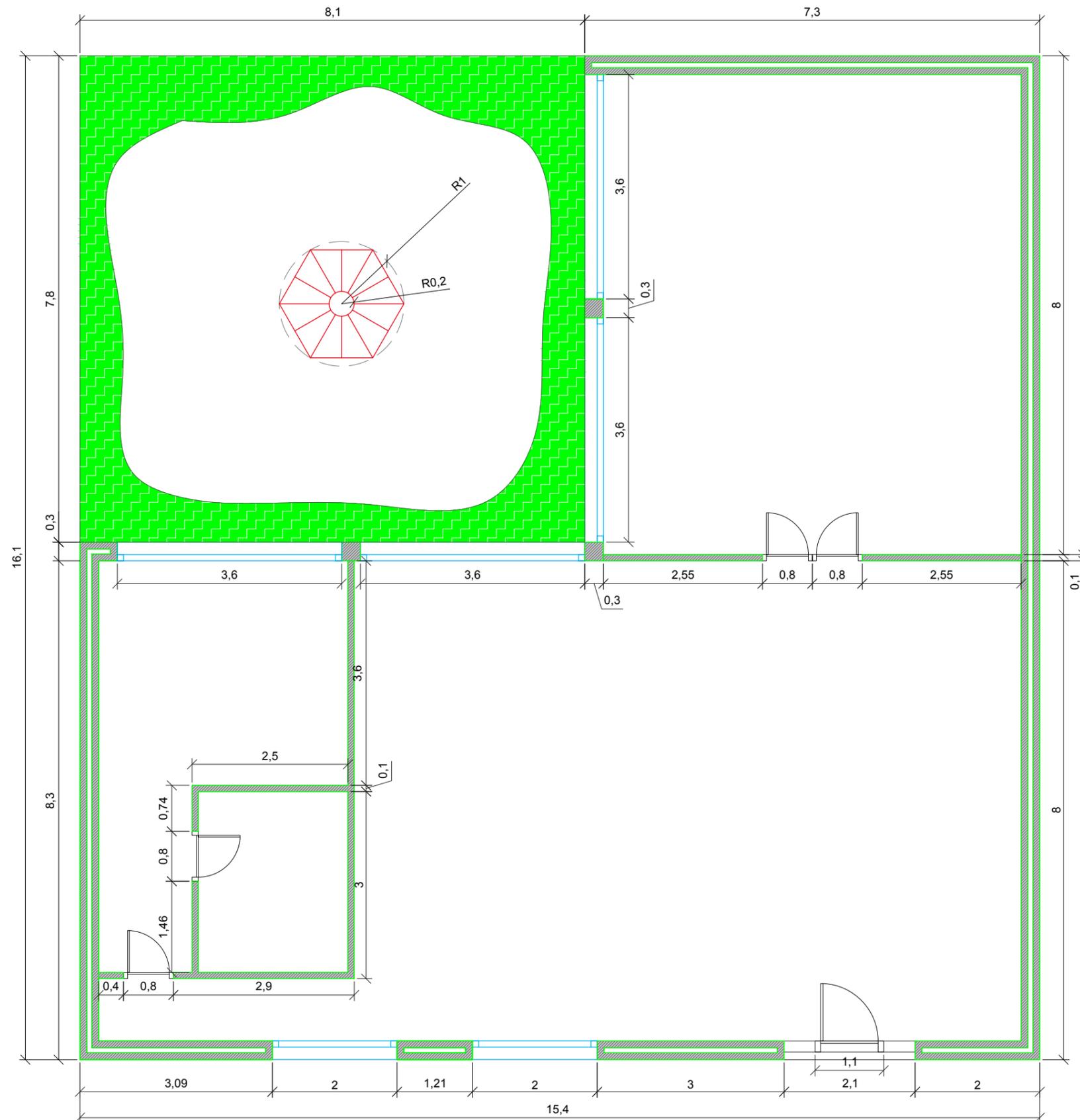
- Una vez terminado el dibujo genere un .pdf con el resultado final y guarde los archivos (.dwg y .pdf) en la carpeta nombrada con el identificador.
- Deberá comprimir la carpeta con su identificador y colocarla en el escritorio en la zona habilitada para la entrega. Este archivo comprimido será nombrado como “**IdentificadorFacilitado_Ejercicio_06.zip**”.
- Al concluir la prueba, el tribunal recogerá este archivo comprimido del escritorio del ordenador.
- Se penalizará que la persona aspirante no entregue la prueba de la forma indicada anteriormente.

Criterios de evaluación

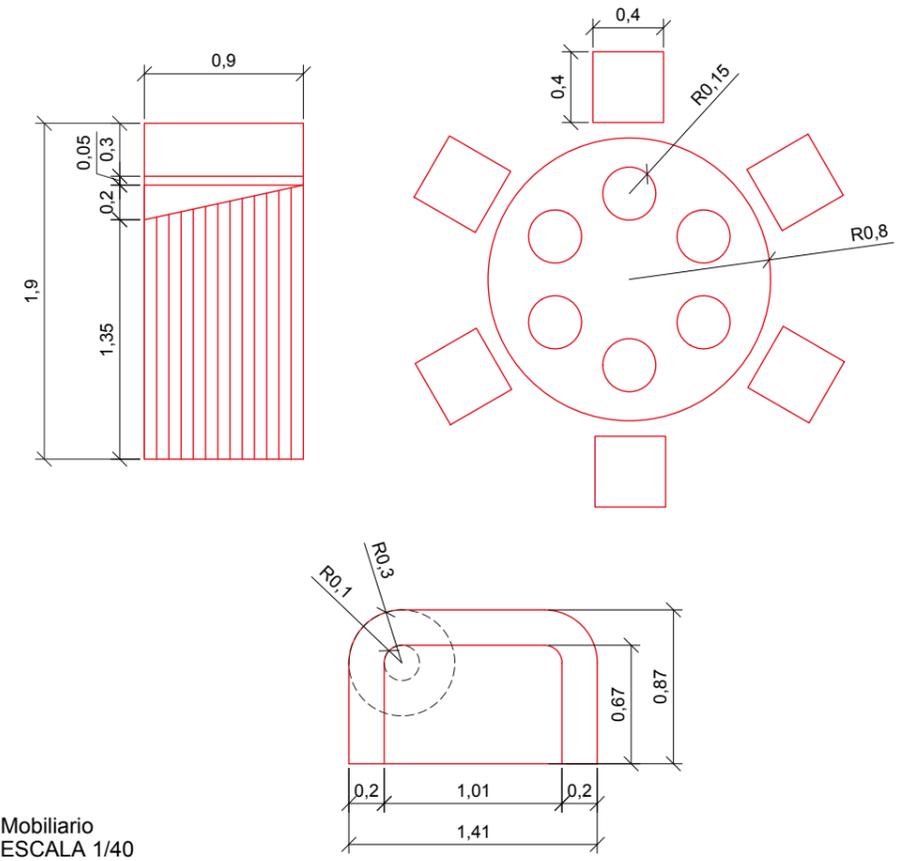
- Reproducir el dibujo propuesto con las especificaciones establecidas: medidas, cotas, bloques, escalas y sombreado.
- Realizar una presentación en pdf con las medidas y características indicadas.
- Establecer una nomenclatura clara e inteligible para la organización e identificación de los elementos.



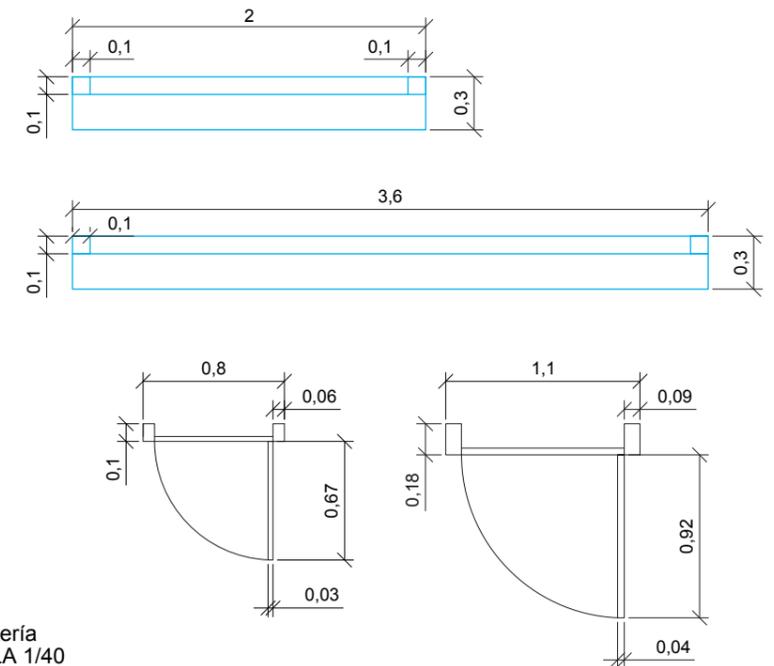
Junta de Andalucía



Plano ESCALA 1/75



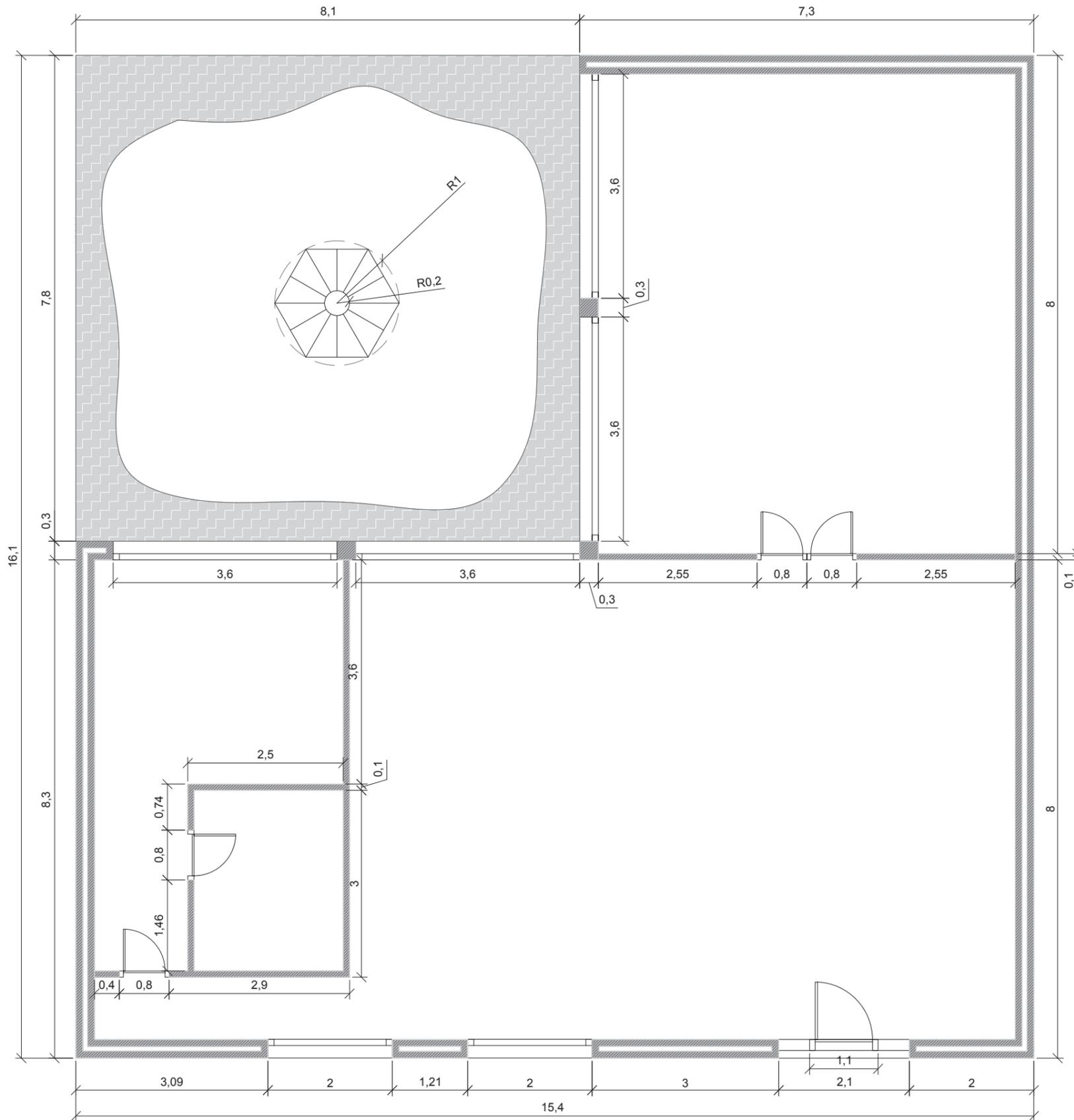
Mobiliario ESCALA 1/40



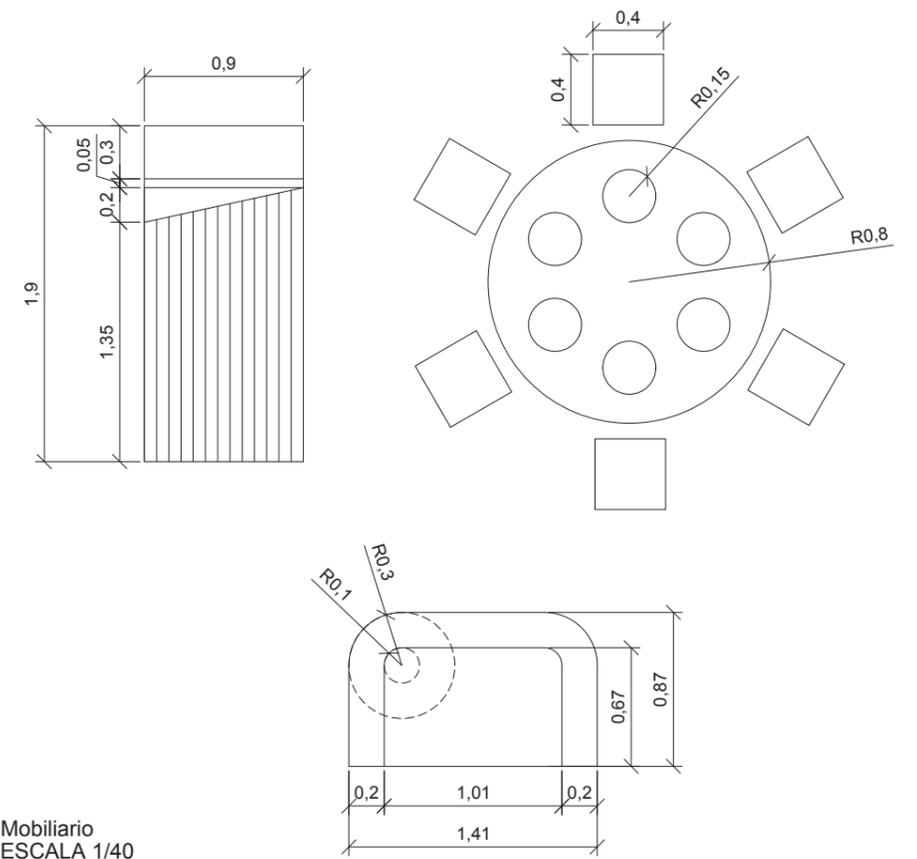
Carpintería ESCALA 1/40

EJERCICIO PRÁCTICO CAD

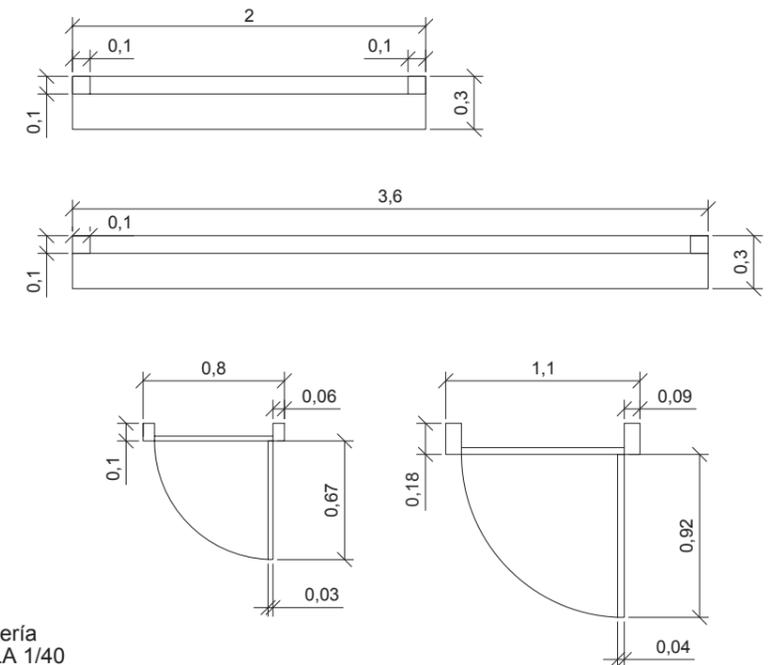
Profesores de Artes Plásticas y Diseño // Cuerpo 595/522



Plano
ESCALA 1/75



Mobiliario
ESCALA 1/40



Carpintería
ESCALA 1/40

EJERCICIO PRÁCTICO CAD