



Segona prova. Part A: prova pràctica

Resolució EDU/17/2020, de 13 de gener, de convocatòria de concurs oposició de per a l'ingrés i accés a la funció pública docent i adquisició de noves especialitats.

Cos: Professors d'arts plàstiques i disseny

Especialitat: Mitjans informàtics

OPCIÓ 1

Context:

Sou un/a professor/a de 2n del Cicle Formatiu de Grau Mitjà d'Assistència al producte gràfic imprès i de 2n d'Ensenyaments Superiors de Disseny de Producte.

Esteu desenvolupant conjuntament amb el professorat de projectes un projecte transversal i interdisciplinari on l'alumnat de producte ha de dissenyar un joc d'accessoris de bany i l'alumnat d'Assistència al producte gràfic imprès ha de fer un petit catàleg de la col·lecció de vuit planes.

En el grup de 2n de Producte hi ha un 25% de l'alumnat que ha cursat el Cicle Formatiu de Grau Superior de Modelisme Industrial i té coneixements importants de programari específic. La resta del grup procedeix de Batxillerat i té coneixements molt bàsics de 3D.

Qüestions prèvies

- 1. Quins programes creus que serien els més adients per desenvolupar aquest treball amb l'alumnat d'Assistència al producte gràfic imprès? (posa almenys un exemple de programari lliure).
- 2. Enumera i descriu breument les eines i conceptes que hauries d'introduir-los per poder realitzar aquest petit catàleg.
- 3. A partir del mateix document final acabat, explica la manera més senzilla com haurien de fer per tenir el catàleg en paper i en format digital.
- 4. Tenint en compte que el joc d'accessoris de bany s'ha de dissenyar amb previsió de la seva fabricació en sèrie, quin tipus de programari introduiries per al seu modelatge i per què? posa almenys dos exemples de programes d'aquest tipus.
- 5. Si volguessis fer un prototip en impressió 3D del conjunt d'accessoris, quin seria el procediment a seguir a partir del model 3D ja acabat?

Elaboració d'una situació d'aprenentatge

- 1. Descriu el desenvolupament de l'activitat del modelat del joc d'accessoris amb el grup de Disseny de Producte, tenint en compte les activitats d'aprenentatge, la temporització, l'organització i el treball dels alumnes, l'avaluació, així com les estratègies per garantir la participació de tot l'alumnat, tenint en compte la diferència de nivells dins del grup.

- 2. Concreta els aprenentatges competencials que preveus que adquireix l'alumnat en aquesta activitat i en relació al treball interdisciplinari.
- 3. Concreta els materials i dotacions necessàries per al desenvolupament de l'activitat.
- 4. En cas d'ensenyament híbrid, quines adaptacions serien necessàries per poder realitzar aquesta activitat a distància?
- 5. Elabora la guia tècnica i una demostració pràctica de la creació d'un got i una sabonera amb la utilització del programari adient per al seu disseny. Hauràs de lliurar la guia tècnica en paper i el resultat de la demostració desada en un llapis de memòria.

OPCIÓ 2

Context:

Sou un/a professor/a de 2n del Cicle Formatiu de Grau Superior de Gràfica Interactiva i de 1r del Cicle Formatiu de Grau Superior de Projectes d'interiors i direcció d'obres de decoració.

Esteu desenvolupant conjuntament amb el professorat de projectes i amb una ONG dedicada a la integració de dones immigrants un projecte transversal i interdisciplinari on l'alumnat de PIDOD ha de dissenyar una ludoteca on les dones puguin deixar les seves criatures mentre fan classes de català i l'alumnat de Gràfica Interactiva ha de fer un web de l'associació on hi hagi un apartat per inscriure's a les classes i reservar si necessiten plaça en la ludoteca.

En el grup de 2n de Gràfica Interactiva hi ha un 25% de l'alumnat que ha cursat el CFAM d'Assistència al producte gràfic interactiu i té coneixements previs de disseny web. La resta del grup procedeix de Batxillerat i no té aquests coneixements.

Qüestions prèvies

- 1. Quins programes creus que serien els més adients per desenvolupar aquest treball amb l'alumnat de Projectes d'interiors i direcció d'obres de decoració? (posa almenys un exemple de programari lliure).
- 2. Enumera i descriu breument les eines i conceptes que hauries d'introduir-los per poder realitzar els plànols tècnics d'aquest projecte, des del dibuix fins a la impressió a escala.
- 3. Tenint en compte que el web haurà de ser responsive, quin recursos creus que hauries d'explicar a l'alumnat a nivell de disseny i maquetació web perquè el pugui desenvolupar? (llenguatges, programari, frameworks, plugins...). Enumera'ls i descriu-los breument.
- 4. Com resoldries la inscripció a les classes i la reserva de la ludoteca? Fes un esquema del funcionament de la BBDD i detalla les eines i tecnologies que faries servir.
- 5. Sabem que les usuàries d'aquest web seran majoritàriament desconexedores del català, quines estratègies utilitzaries per millorar la UX?

Elaboració d'una situació d'aprenentatge

- 1. Descriu el desenvolupament de l'activitat del disseny d'un prototip de la pàgina d'inici del web i on hi ha d'haver l'autenticació dels usuaris, tenint en compte les activitats d'aprenentatge, la temporització, l'organització i el treball dels alumnes, l'avaluació, així

com les estratègies per garantir la participació de tot l'alumnat, tenint en compte la diferència de nivells dins del grup.

- 2. Concreta els aprenentatges competencials que preveus que adquireix l'alumnat en aquesta activitat i en relació al projecte d'aprenentatge servei.
- 3. Concreta els materials i dotacions necessàries per al desenvolupament de l'activitat.
- 4. En cas d'ensenyament híbrid, quines adaptacions serien necessàries per poder realitzar aquesta activitat a distància?
- 5. Elabora la guia tècnica i una demostració pràctica de la creació de la pantalla d'accés a aquest apartat del web, amb disseny per al menys dos tipus de dispositius, tenint en compte els aspectes visuals. Hauràs de lliurar la guia tècnica en paper i el resultat de la demostració desada en un llapis de memòria.

OPCIÓ 3

Context:

Sou un/a professor/a de 2n del Cicle Formatiu de Grau Superior de Gràfica publicitària i de 2n d'Ensenyaments Superiors de Disseny d'Interiors.

Esteu desenvolupant conjuntament amb el professorat de projectes un projecte transversal i interdisciplinari on l'alumnat de Disseny d'Interiors ha de dissenyar un stand per mostrar els productes de les especialitats artístiques de l'escola a una fira d'artesanía i l'alumnat de Gràfica publicitària ha de dissenyar la part d'aplicació de la gràfica de l'estand.

En el grup de 2n de Disseny d'Interiors hi ha un 25% de l'alumnat que ha cursat el Cicle Formatiu de Grau Superior de Projectes d'interiors i direcció d'obres de decoració i té coneixements importants de programari específic. La resta del grup procedeix de Batxillerat i té coneixements molt bàsics de 3D.

Qüestions prèvies

- 1. Quins programes creus que serien els més adients per desenvolupar aquest treball amb l'alumnat de Gràfica publicitària? (posa almenys un exemple de programari lliure).
- 2. Enumera i descriu breument les eines i conceptes que hauries d'introduir-los per poder realitzar el disseny gràfic aplicat a l'estand.
- 3. A partir del disseny acabat, com prepararies el document per les arts finals?
- 4. Quins programes creus que són els més adients per formalitzar i representar tècnicament l'estand amb l'alumnat de Disseny d'Interiors? (posa almenys un exemple de programari lliure).
- 5. Tenint en compte que s'haurà de fer una presentació pública per triar l'estand que es construirà, quin tipus de programari introduiries per al seu modelatge i renderitzat i per què? Posa almenys dos exemples de programes d'aquest tipus.

Elaboració d'una situació d'aprenentatge

- 1. Descriu el desenvolupament de l'activitat del renderitzat de l'estand amb el grup de Disseny d'Interiors, tenint en compte les activitats d'aprenentatge, la temporització, l'organització i el treball dels alumnes, l'avaluació, així com les estratègies per garantir la participació de tot l'alumnat, tenint en compte la diferència de nivells dins del grup.

- 2. Concreta els aprenentatges competencials que preveus que adquireix l'alumnat en aquesta activitat i en relació al treball interdisciplinari.
- 3. Concreta els materials i dotacions necessàries per al desenvolupament de l'activitat.
- 4. En cas d'ensenyament híbrid, quines adaptacions serien necessàries per poder realitzar aquesta activitat a distància?
- 5. Elabora la guia tècnica i una demostració pràctica del modelat i renderitzat d'un estand senzill amb l'aplicació de gràfica en una de les parets, fent servir el programari adient per al seu desenvolupament. Hauràs de lliurar la guia tècnica en paper i el resultat de la demostració desada en un llapis de memòria.

OPCIÓ 4

Context:

Sou un/a professor/a de 2n del Cicle Formatiu de Grau Superior de Gràfica Interactiva i de 2n dels Ensenyaments Superiors de Disseny de Moda.

Esteu desenvolupant conjuntament amb el professorat de projectes i amb una ONG dedicada al reciclatge de roba un projecte transversal i interdisciplinari on l'alumnat de Moda ha de dissenyar una col·lecció fent noves creacions a partir de peces de segona mà i l'alumnat de Gràfica Interactiva ha de fer un web del projecte per a la seva venda on-line.

En el grup de 2n de Gràfica Interactiva hi ha un 25% de l'alumnat que ha cursat el CFAM d'Assistència al producte gràfic interactiu i té coneixements previs de disseny web. La resta del grup procedeix de Batxillerat i no té aquests coneixements

Qüestions prèvies

- 1. Quins programes creus que serien els més adients per desenvolupar aquest treball amb l'alumnat de Disseny de Moda? (posa almenys un exemple de programari lliure).
0,25
- 2. Enumera i descriu breument les eines i conceptes que hauries d'introduir-los per poder realitzar els figurins d'aquesta col·lecció.1
- 3. El disseny del web ha d'adaptar-se a diversos dispositius, detalla els conceptes i procediments que explicaries a l'alumnat perquè el pugui desenvolupar (llenguatges, programari, frameworks, plugins...). Enumera'ls i descriu-los breument. 1
- 4. Quines eines faries servir per crear el catàleg on-line del projecte i com resoldries la selecció de les peces per introduir-les a la cistella? Fes un esquema del funcionament i detalla les eines i tecnologies que faries servir.1
- 5. Sabent que l'accés a aquesta web serà majoritàriament des de dispositius mòbils, quines estratègies utilitzaries per millorar la UX?0,25

Elaboració d'una situació d'aprenentatge

- 1. Descriu el desenvolupament de l'activitat del disseny d'un prototip de la pàgina web del catàleg d'una de les peces on hi ha d'haver el figurí o una imatge de la peça, els materials

a partir dels quals s'ha fabricat, les dades del dissenyador/a, les talles disponibles i el preu. Des d'aquesta pàgina, s'ha de poder seleccionar la talla i afegir-la a la cistella de compra, així com registrar-se com usuari. Cal tenir en compte les activitats d'aprenentatge, la temporització, l'organització i el treball dels alumnes, l'avaluació, així com les estratègies per garantir la participació de tot l'alumnat, tenint en compte la diferència de nivells dins del grup.

- 2. Concreta els aprenentatges competencials que preveus que adquireix l'alumnat en aquesta activitat i en relació al projecte d'aprenentatge servei.
- 3. Concreta els materials i dotacions necessàries per al desenvolupament de l'activitat.
- 4. En cas d'ensenyament híbrid, quines adaptacions serien necessàries per poder realitzar aquesta activitat a distància?
- 5. Elabora la guia tècnica i una demostració pràctica de la creació de la pàgina web del catàleg per al menys dos tipus de dispositius, tenint en compte els aspectes visuals. Hauràs de lliurar la guia tècnica en paper i el resultat de la demostració desada en un llapis de memòria.