

**PROCEDIMIENTOS SELECTIVOS DE INGRESO, ACCESO Y ADQUISICIÓN DE NUEVAS
ESPECIALIDADES EN LOS CUERPOS DE PROFESORES DE ENSEÑANZA
SECUNDARIA, PROFESORES DE ESCUELAS OFICIALES DE IDIOMAS Y PROFESORES
DE MÚSICA Y ARTES ESCÉNICAS**

Orden EDU/2/2026, de 5 de enero (BOCyL núm. 8 de 14 de enero)

CUERPO	PROFESORES DE ENSEÑANZA SECUNDARIA
ESPECIALIDAD	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE IMAGEN Y SONIDO
PRUEBA	EXAMEN PRÁCTICO
TURNO	1, 2 y 3

La puntuación total del examen será de 10 puntos. Hay cinco BLOQUES TEMÁTICOS, cuyos contenidos, de forma orientativa, son los siguientes:

1. VÍDEO, TV Y PRODUCCIÓN
2. SONIDO
3. ILUMINACIÓN Y ANIMACIÓN VISUAL Y MUSICAL
4. FOTOGRAFÍA
5. POSTPRODUCCIÓN, 3D, MULTIMEDIA INTERACTIVO Y VIDEOJUEGOS

Cada bloque tiene tres partes diferenciadas: supuestos prácticos, preguntas cortas y tipo test.

PARTE	BLOQUES					PUNTUACION TOTAL
	1	2	3	4	5	
SUPUESTOS PRÁCTICOS	1	1	0,5	0,75	0,75	4
PREGUNTAS CORTAS	0,75	0,75	0,5	0,5	0,5	3
TEST	0,75	0,75	0,5	0,5	0,5	3
TOTAL	2,5	2,5	1,5	1,75	1,75	10

- En el tipo Test, cada 3 respuestas incorrectas del total de preguntas del examen restan una correcta, proporcionalmente. Hay un total de 15 preguntas de este tipo en los dos primeros bloques y 10 en el resto.
- Todas las preguntas tienen expresado su valor en el enunciado.
- La duración total del examen es de 3 horas y 30 minutos.
- No se permite salir hasta pasados 30 minutos.
- Si necesitas un folio para realizar operaciones o anotaciones, puedes solicitarlo al tribunal. Deberás poner tu nombre. Ese folio será entregado junto con el examen y no será objeto de calificación, siendo guardado aparte para garantizar el anonimato.
- Al final del examen dispones de hojas extras para incluir respuestas si lo necesitas. No te olvides de indicar a que bloque y pregunta hace referencia.
- Sólo se corregirá lo que está escrito con bolígrafo. Solo se puede usar negro o azul (salvo en esquemas, donde se puede emplear también el verde). No se permite el uso de bolígrafo rojo ni de corrector.
- Los móviles y dispositivos electrónicos deben estar apagados y fuera del alcance.

BLOQUE 1. VÍDEO, TV Y PRODUCCIÓN

SUPUESTOS PRÁCTICOS (1 punto)

0,5
puntos

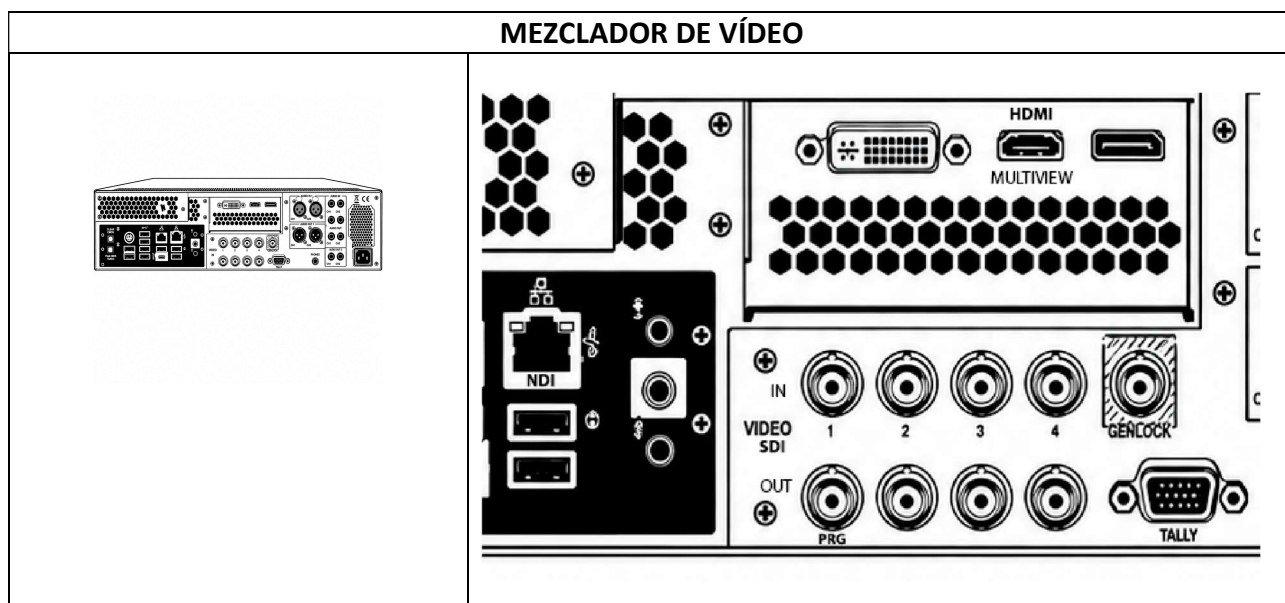
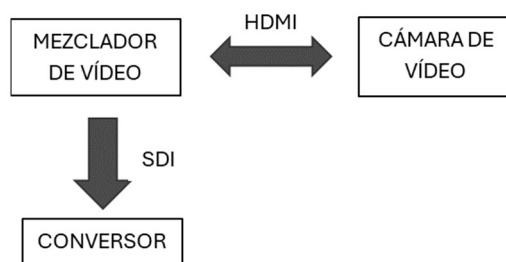
1.1. Lleva a cabo el CONEXIONADO de la totalidad del EQUIPAMIENTO de VÍDEO, de la forma más versátil posible para poder en una REALIZACION DE TV:

- Lanzar vídeos desde el PC.
- Pinchar la señal de la CÁMARA.
- Monitorizar las diferentes fuentes de vídeo en CONTROL DE REALIZACIÓN
- Visionar en PLATÓ la señal de programa en dos monitores.

EQUIPAMIENTO DE VÍDEO

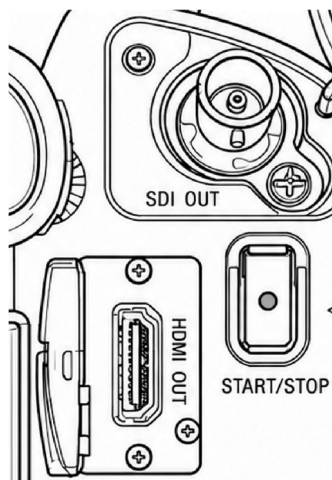
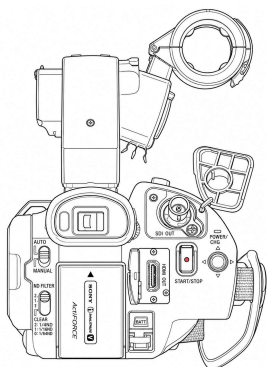
- | | |
|----------------------|---------------|
| ▪ MEZCLADOR DE VÍDEO | ▪ SWITCH |
| ▪ CÁMARA DE VÍDEO | ▪ PATCH PANEL |
| ▪ PC | ▪ CONVERSION |
| ▪ TV (3 UNIDADES) | ▪ SPLITTER |

Indica con una flecha la DIRECCIÓN y el SENTIDO de la conexión (unidireccional o bidireccional) y el PROTOCOLO utilizado. Valga como ejemplo:

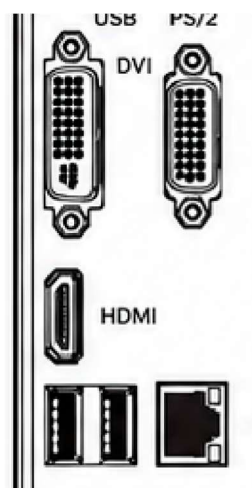
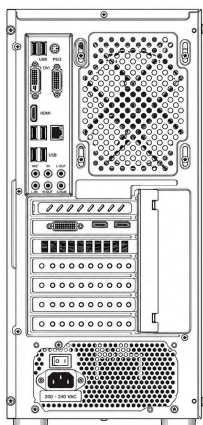


NO HAY QUE RELLENAR NADA EN ESTA PÁGINA

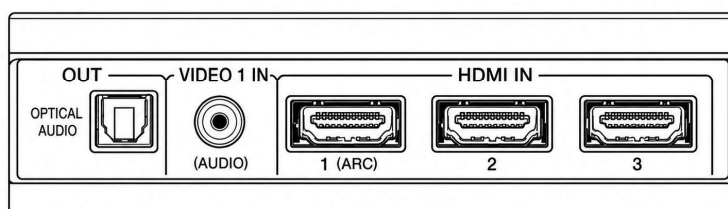
CÁMARA DE VÍDEO



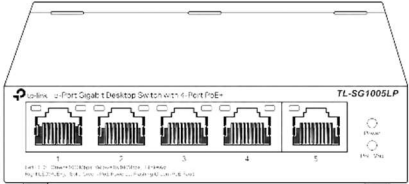
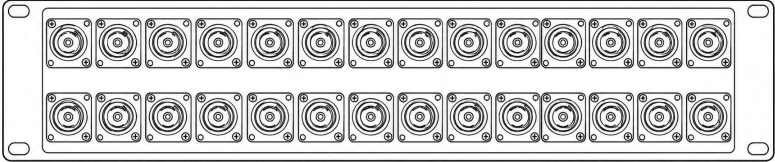
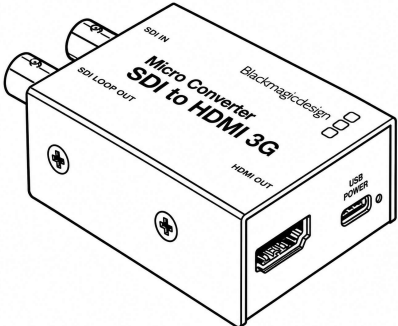
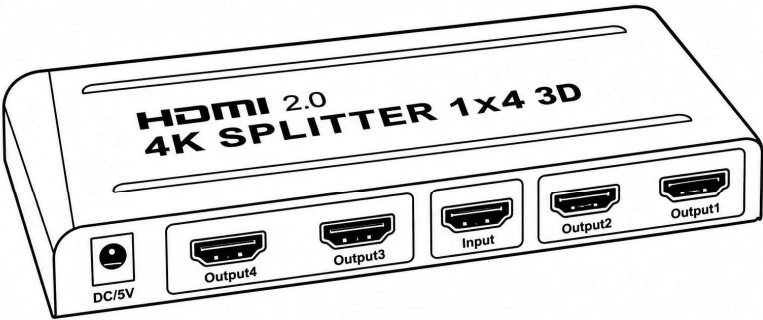
PC



TV (3 UNIDADES)



NO HAY QUE RELLENAR NADA EN ESTA PÁGINA

SWITCH (RJ-45)	PATCH PANEL, CONECTORES NORMALIZADOS (BNC)
 The image shows a 24-port Gigabit Ethernet switch with 4 SFP ports, model TL-SG1005LP. It has a compact, rack-mountable design with a front panel featuring 24 RJ-45 ports and 4 SFP ports. The switch is labeled '24-Port Gigabit Desktop Switch with 4 Port SFP' and 'TL-SG1005LP'.	 The image shows a patch panel with 24 BNC connectors arranged in two rows of 12. The connectors are standard BNC type, used for video or RF applications.
CONVESOR SDI-HDMI	SPLITTER HDMI
 The image shows a Micro Converter SDI to HDMI 3G device by Blackmagicdesign. It is a small, rectangular device with an SDI IN port, an SDI LOOP OUT port, an HDMI OUT port, and a USB POWER port. The device is labeled 'Micro Converter SDI to HDMI 3G' and 'Blackmagicdesign'.	 The image shows an HDMI 2.0 4K Splitter 1x4 3D device. It is a rectangular device with a DC/5V power input, an Input port, and four Output ports (Output1, Output2, Output3, Output4). The device is labeled 'HDMI 2.0 4K SPLITTER 1x4 3D'.

NO HAY QUE RELLENAR NADA EN ESTA PÁGINA

CONTROL DE REALIZACIÓN

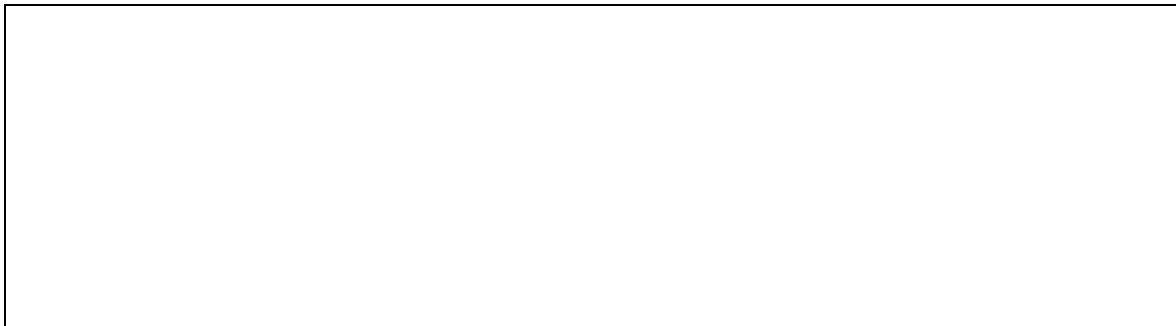
PLATÓ

1.2. Contesta brevemente a las siguientes cuestiones:

¿A qué se refiere la señal de TALLY del MEZCLADOR DE VÍDEO?

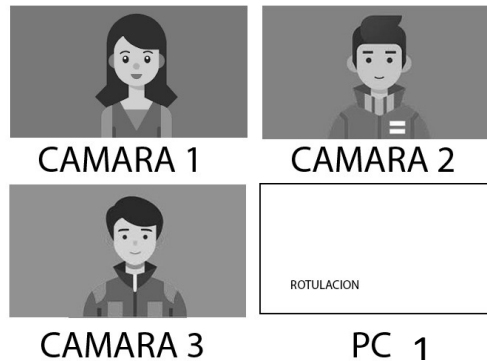
A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to write their answer to the question about the TALLY signal.

¿Y la señal de GENLOCK?

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to write their answer to the question about the GENLOCK signal.

0,5 puntos

2. A la vista de las FUENTES DE VÍDEO y la BOTONERÍA y CONTROLES que presenta un MEZCLADOR DE VÍDEO que tiene dos M/E (*Mix/Effect*) y posibilidad de delegar los controles a los mismos, explica cómo llevarías a cabo la siguiente REALIZACIÓN:



M / E	KEY	CAM 1	CAM 2	CAM 3	CAM 4	PC 1	PC 2	M/E 1	M/E DELEGATE	
	A	CAM 1	CAM 2	CAM 3	CAM 4	PC 1	PC 2	M/E 1	1	2
	B	CAM 1	CAM 2	CAM 3	CAM 4	PC 1	PC 2	M/E 1		

M A I N	KEY	CAM 1	CAM 2	CAM 3	CAM 4	PC 1	PC 2	M/E 1	M/E 2	BLACK
	PROGRAM	CAM 1	CAM 2	CAM 3	CAM 4	PC 1	PC 2	M/E 1	M/E 2	BLACK
	PREVIEW	CAM 1	CAM 2	CAM 3	CAM 4	PC 1	PC 2	M/E 1	M/E 2	BLACK

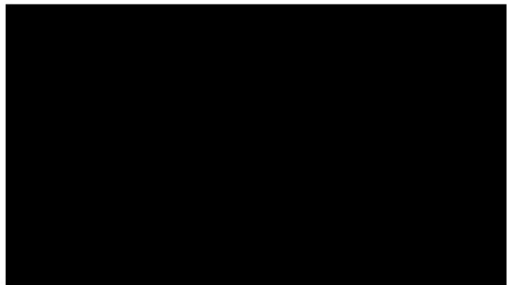
TRANSICION DELEGATE		
MAIN	M/E 1	M/E 2
DSK		
FTB		
AUTO	CUT	

POSICION	RECORTE

NO HAY QUE RELLENAR NADA EN ESTA PÁGINA



ROTULACION



1 – CAM1 Y ROTULO (ENTRA Y SALE) EN PROGRAMA

2 – TRANSICIÓN CON CONTROL VELOCIDAD MANUAL

3 – DOBLE PANTALLA EN PROGRAMA

4 – PASO AUTOMÁTICO A NEGRO

PREGUNTAS CORTAS (0,75 puntos)

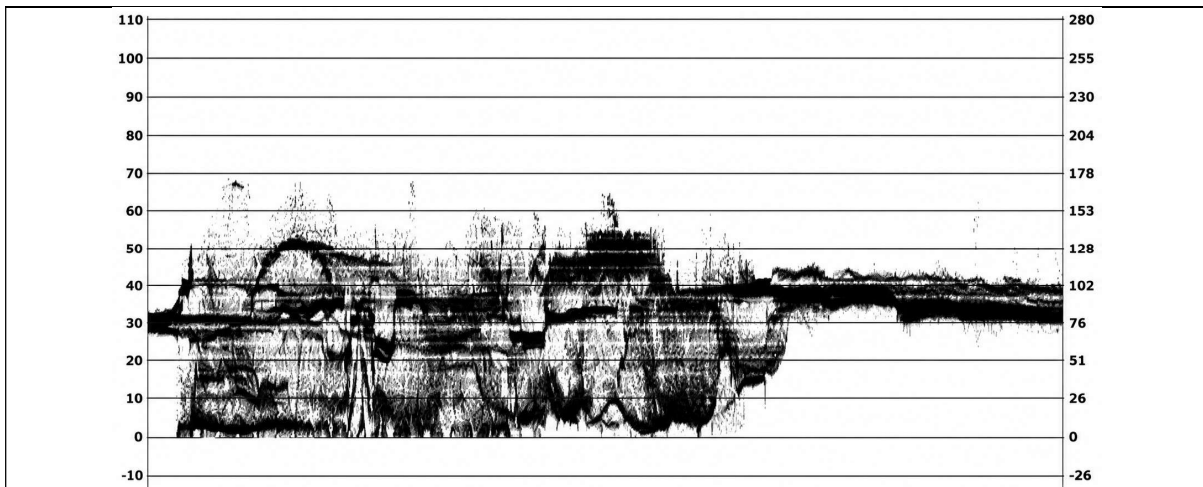
0,4 puntos

1. Define los siguientes conceptos y explica su uso de forma sintética:

CONCEPTO	DEFINICIÓN
PROXY (Edición de Video)	
CUADERNO ATA (Producción)	
ZEBRA (Cámara vídeo)	
NORMALIZAR PICO (Edición de Audio)	

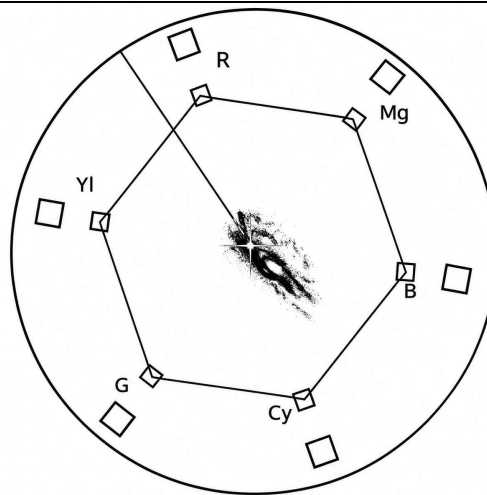
0,2 puntos

2. Di cómo se llaman estas herramientas de MEDICIÓN DE VÍDEO e interpreta la información que nos dan



NOMBRE:

INTERPRETACIÓN:



NOMBRE:

INTERPRETACIÓN:

0,15 puntos

3. Es posible grabar un de vídeo FULL HD a 25 FPS, con 8 BITS/CANAL y un muestreo 4:2:0 sin mayor compresión en una tarjeta SD UHS-I U3 Clase 10 con velocidad de lectura hasta 90 MB/s y de escritura hasta 60 MB/s?

Calcula y razona la respuesta:

TIPO TEST

0,75 puntos

Responde a las siguientes preguntas tipo TEST.

Rodea la letra de la respuesta correcta.

Recuerda que cada 3 FALLOS del total de preguntas de tipo test del examen, restan 1 correcta.

1. Las siglas 720p25(1) hacen referencia a un VÍDEO HD cuya resolución es:
A) 720 x 576
B) 1280 x 720
C) 720 X 1280
D) No es HD y varias respuestas son correctas.
2. Un vídeo grabado en 720x576 (SD) con RELACIÓN DE ASPECTO 4:3 se verá en una PANTALLA PANORÁMICA (16:9) sin ESCALAR ni deformar el vídeo:
A) Con FRANJAS NEGRAS arriba y abajo
B) Con FRANJAS NEGRAS a los lados
C) Sin FRANJAS NEGRAS
D) No es posible visualizar esa imagen en una pantalla panorámica.
3. Al pasar de grabar de 25 FPS a 50 FPS es recomendable modificar el SHUTTER que teníamos inicialmente 1/50 a:
A) 1/100
B) 1/25
C) No tengo que tocar el SHUTTER.
D) No tengo que tocar el SHUTTER, pero sí es recomendable aumentar la GANACIA.

4. **El FORMATO CONTENEDOR adecuado para exportar un vídeo para CINE es:**
- A) MXF
 - B) OMF
 - C) EDL
 - D) DCP
5. **Cuál de las siguientes afirmaciones es falsa en relación con la GRABACIÓN con curvas LOG:**
- A) La imagen, tal cual se ha tomado, se verá plana, sin contraste.
 - B) Es un códec de compresión que reduce el tamaño del archivo.
 - C) Aporta más posibilidades a la hora del Etalonaje.
 - D) Busca maximizar el rango dinámico de la toma.
6. **El ESPACIO DE COLOR de un VÍDEO cuando su destino final es HD-TV (1920X1080 SDR) es:**
- A) REC. 709
 - B) REC. 2020
 - C) DCI-P3
 - D) SRGB
7. **La parte de la NOTICIA que incluye las DECLARACIONES de personas involucradas se le conoce con el nombre de:**
- A) TOTAL
 - B) COLEO
 - C) COLA
 - D) IN-SITU
8. **La persona que sirve de enlace entre el CONTROL DE REALIZACIÓN y el PLATÓ es el:**
- A) AYUDANTE DE REALIZACIÓN
 - B) OPERADOR CCU
 - C) REGIDOR
 - D) PRODUCTOR
9. **¿Cómo se denomina técnicamente a la SEÑAL DE VÍDEO y AUDIO única y compartida que se genera en EVENTOS DE GRAN INTERÉS PÚBLICO para que todos los medios puedan disponer de ella sin necesidad de desplazar individualmente sus propios equipos técnicos?**
- A) SEÑAL BROADCAST
 - B) SEÑAL MÁSTER
 - C) SEÑAL DÚPLEX
 - D) SEÑAL POOL
10. **A la hora de grabar las DECLARACIONES de una noticia en exteriores en el CH1 de la CÁMARA ENG, lo ideal es utilizar un MICRÓFONO DINÁMICO de mano CARDIOIDE y en la configuración de la cámara elegir que la entrada es:**
- A) MIC
 - B) MIC+48V
 - C) LÍNEA
 - D) Es mejor usar un micrófono de condensador.

11. En ADOBE PREMIERE 2025, para dar más tiempo al CLIP DE VÍDEO 1 quitándoselo al que tiene a lado, CLIP DE VÍDEO 2, usaré la HERRAMIENTA:

- A) AMPLIAR VELOCIDAD, cuya tecla rápida por defecto es la R.
- B) SELECCIÓN, cuya tecla rápida por defecto es la V.
- C) EDITAR RIZO, cuya tecla rápida por defecto es la B.
- D) EDITAR DESPLAZAMIENTO, cuya tecla rápida por defecto es la N.

CLIP DE VÍDEO 1	CLIP DE VÍDEO 2
-----------------	-----------------

12. En la siguiente situación (*ver abajo*) podemos decir que se está produciendo una EDICIÓN EN L, también conocida como:

- A) ENCABALGAMIENTO
- B) DESINCRONIZACIÓN
- C) DESVINCULACIÓN
- D) MONTAJE PARALELO

CLIP DE VÍDEO 1	CLIP DE VÍDEO 2
AUDIO DEL CLIP DE VÍDEO 1	AUDIO DEL CLIP DE VÍDEO 2

13. ¿Quiénes firman la ORDEN DE RODAJE en una producción profesional de gran envergadura?

- A) El/la primer/a ayudante de dirección (1AD) y el/la jefe/a de producción (*Unit Production Manager*)
- B) El/la director/a y el/la jefe/a de producción (*Unit Production Manager*)
- C) El/la director/a de fotografía y el/la jefe/a de producción (*Unit Production Manager*)
- D) El/la director/a y el/la primer/a ayudante de producción (1AD)

14. ¿Cómo se llama a la LOCALIZACIÓN DE RESERVA, habitualmente a cubierto y cerca de la localización exterior principal, que se tiene prevista para trasladar el rodaje y poder seguir grabando secuencias alternativas en caso de que las condiciones meteorológicas impidan trabajar al aire libre?

- A) BACKLOT
- B) BASECAMP
- C) COVER SET
- D) COMBO

15. Para hacer un DESGLOSE de guion, ¿en CUÁNTAS PARTES se divide convencionalmente cada página del GUION LITERARIO para estimar tiempos?

- A) 2
- B) 5
- C) 6
- D) 8

BLOQUE 2. SONIDO

SUPUESTO PRÁCTICO (1 punto)

Planificación del conexionado del refuerzo sonoro de un concierto en vivo.

Indicaciones
. El sistema de PA va conectado de manera analógica a la mesa de FOH, y los monitores y micrófonos van en analógico al cajetín del escenario. . Tanto guitarra como bajo van por línea y también se microfona su amplificador

Tareas	Puntuación
1.1. Realizar el diagrama de bloques del conexionado	0,75 puntos
1.2. Rellenar el listado de entradas o input list	0,15 puntos
1.3. Rellenar la tabla de mezclas	0,1 puntos

Formación de la banda

Lolo	Voz principal
Violeta	Baterista
Lucas	Guitarrista + coros
Elena	Bajista + coros

Listado y cantidad de equipos

Uds	Equipo
1	Mesa PA/FOH: Midas M32R
1	Mesa de monitores: Midas M32R
1	Cajetín de escenario (stage box) Midas DL 32
8	Micrófono de instrumento dinámico
2	Micrófono de instrumento de condensador
3	Micrófono de mano dinámico
2	Caja de inyección activa LD Active 02
1	Monitor <i>in ear</i>
3	Monitor autoamplificado (cuña)

Monitores

Lolo	MON1	<i>In ear</i>
Violeta	MON2	Cuña
Lucas	MON3	Cuña
Elena	MON4	Cuña

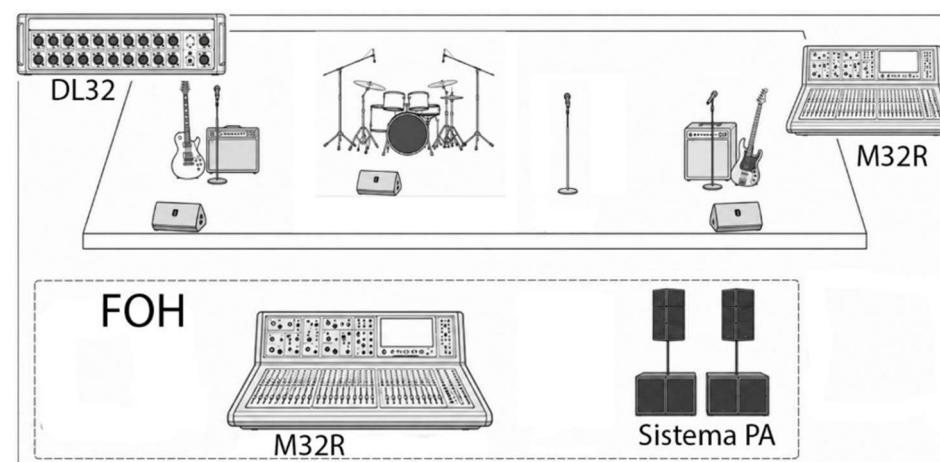


Figura 1. Stage plot

NO HAY QUE RELLENAR NADA EN ESTA PÁGINA

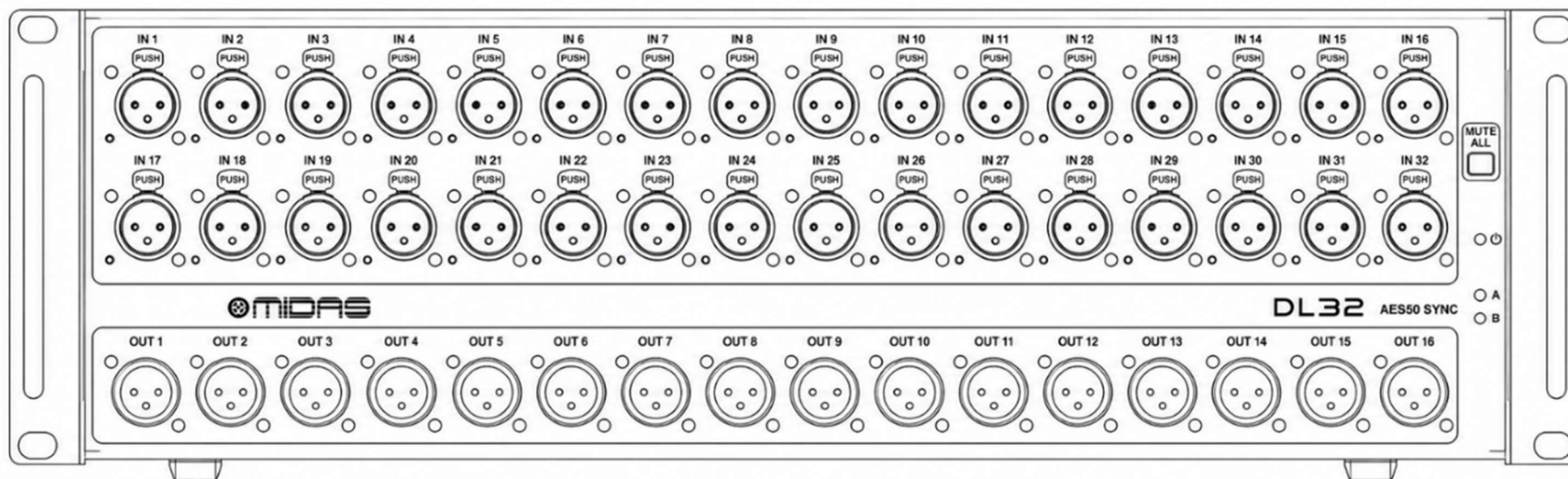
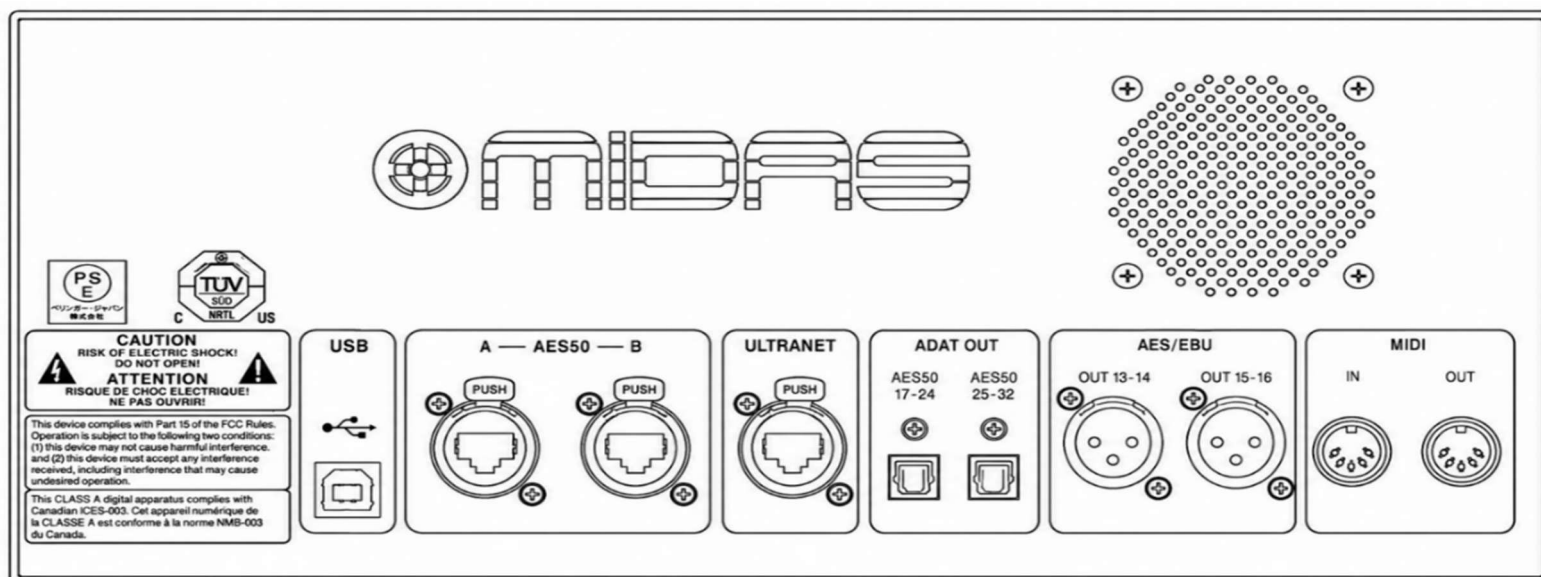


Figura 2. Trasera y delantera DL32

NO HAY QUE RELLENAR NADA EN ESTA PÁGINA

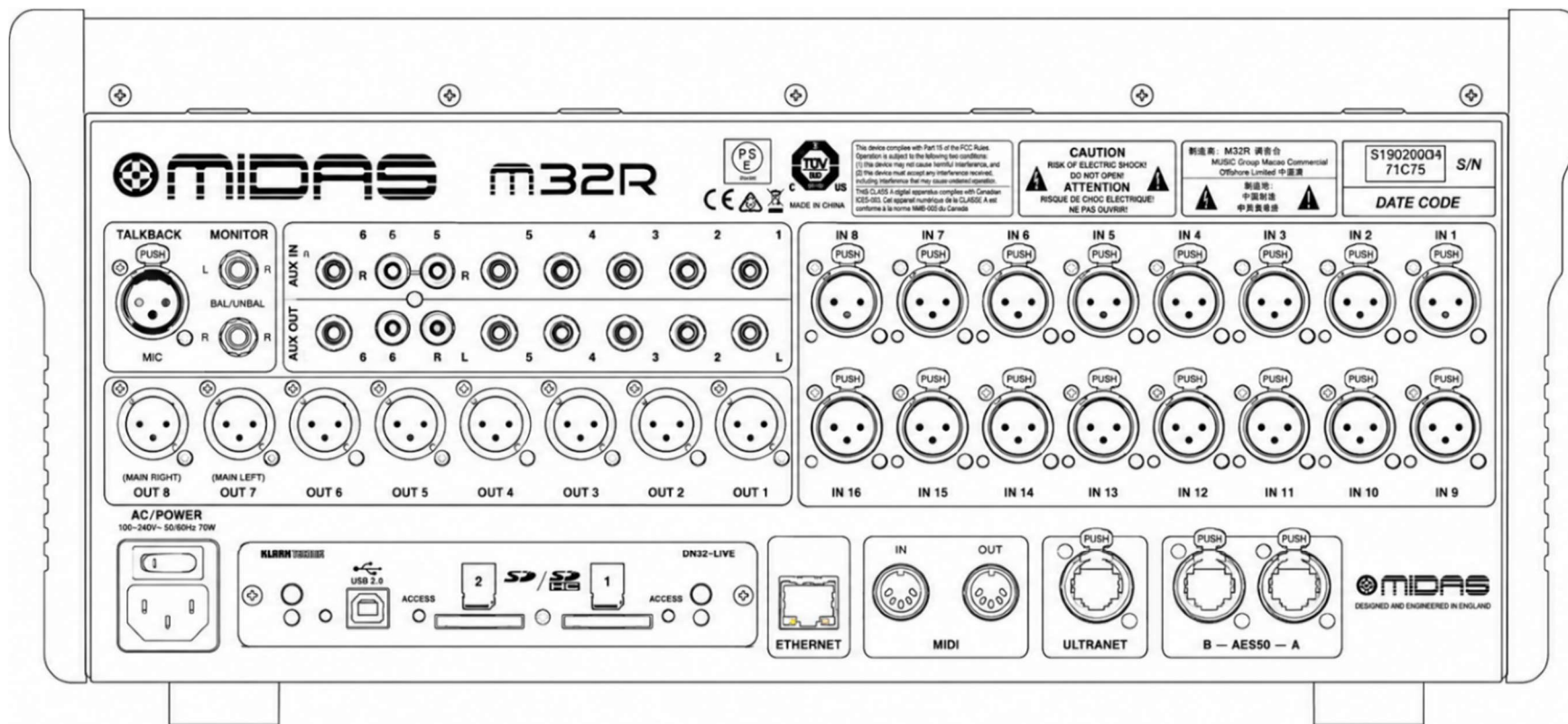


Figura 3. Trasera Midas M32R

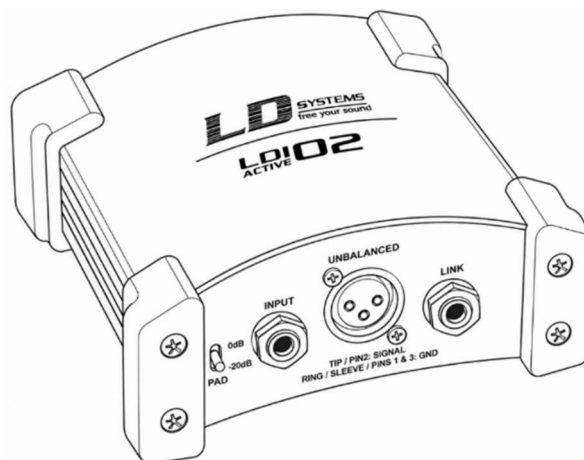


Figura 4. LDI Active O2

NO HAY QUE RELLENAR NADA EN ESTA PÁGINA

(0,75 puntos)

**Tarea 1.1. Realiza el
DIAGRAMA DE BLOQUES
del conexionado**

Dibuja e indica:

. Equipos

. No es necesario
reproducir su
ubicación en el
stage plot

. Líneas/grupos de líneas
de conexión

. Incluir:

- Número de canales
- Formato o protocolo de la señal
- Sentido de la señal en la cadena de audio
- Tipo de cable

. Utilizar código de colores y leyenda

. Para el diagrama,
considerar la batería
como un conjunto

(0,15 puntos)

Tarea 1.2. Rellena el **LISTADO DE ENTRADAS** o **INPUT LIST**

CH= Canal | Para MIC, especificar dinámico o de condensador | En Phantom (*Phantom power*), escribir SÍ o NO

CH	Fuente	MIC/DI	Phantom	Equipo/s donde se conecta, puerto y cable
01	Bombo			
02	Caja up			
03	Caja down			
04	Tom 1			
05	Tom 2			
06	Hi Hat			
07	OH L			
08	OH R			
09	Bajo LINE			
10	Bajo AMP			
11	Guitarra LINE			
12	Guitarra AMP			
13	Voz			
14	Coros guitarra			
15	Coros bajo			

(0,1 puntos) Tarea 1.3. Rellena la TABLA DE MEZCLAS

#	ID	Mezcla	Equipo/s donde se conecta y puerto donde se conecta
1	Mix 1	Monitor 1	
2	Mix 2	Monitor 2	
3	Mix 3	Monitor 3	
4	Mix 4	Monitor 4	
5	Main Mix	PA (L-R)	

PREGUNTAS CORTAS (0,75 puntos)

0,25
puntos

1. Identifica los siguientes CONECTORES de la manera más profesional posible:



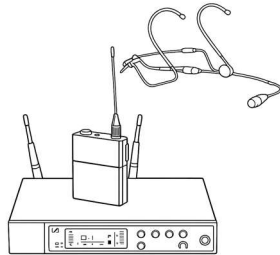
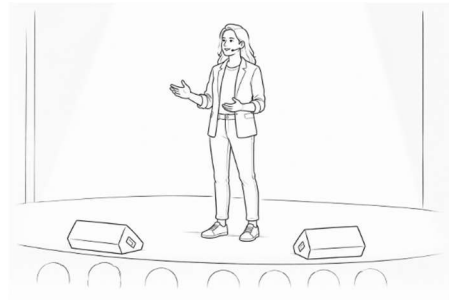
0,4
puntos

2. Define los siguientes conceptos y explica su uso de forma sintética:

CONCEPTO	DEFINICIÓN
DCA (Mesa de mezclas de sonido digital)	
LINE ARRAY (Sistema de Sonido, destaca al menos 2 ventajas)	
En un DAW, explica cómo funcionan los modos de automatización . LATCH . TOUCH	
ROOM TONE (qué es, cuánto, cuándo y en qué condiciones se graba, para qué se utiliza)	

0,1
puntos

3. Quieres adquirir un KIT DE MICROFONÍA INALÁMBRICA para usar en una gira de charlas por España como la de la imagen de la derecha. A la vista de sus características, ¿lo comprarías para este uso? JUSTIFICA tu respuesta de forma sintética aludiendo a todas las características.



Características:

- . Factor forma: diadema
- . Micrófono de condensador
- . Patrón polar: cardioide
- . Rango de frecuencias: 700 MHz – 790 MHz

TIPO TEST

0,75 puntos

Responde a las siguientes preguntas tipo TEST.

Rodea la letra de la respuesta correcta.

Recuerda que cada 3 FALLOS del total de preguntas de tipo test del examen, restan 1 correcta.

1. ¿Qué ventaja principal tiene una configuración MID-SIDE frente a una XY?

- A) Menor compatibilidad mono
- B) Posibilidad de variar la apertura estéreo en postproducción
- C) Mayor captación de graves
- D) Eliminación total de fase

2. ¿Cuál de las siguientes correspondencias de SOLDADURA es la estándar para construir un cable que pueda llevar señal balanceada entre un conector XLR y un TRS?

A)

Señal	Pin XLR	Pin TRS
+(hot)	1	Tip
- (cold)	2	Ring
masa	3	Sleeve

B)

Señal	Pin XLR	Pin TRS
+(hot)	1	Tip
- (cold)	2	Ring
masa	3	Sleeve

C)

Señal	Pin XLR	Pin TRS
+(hot)	1	Sleeve
- (cold)	2	Tip
masa	3	Ring

D)

Señal	Pin XLR	Pin TRS
+(hot)	2	Tip
- (cold)	3	Ring
masa	1	Sleeve

3. ¿Qué PATRÓN POLAR de micrófono sería adecuado para el posicionamiento de monitores que muestra la imagen de la derecha?

- A) Omnidireccional
- B) Figura 8
- C) Hipercardiode
- D) Cardioide



4. ¿Qué significa ADR en producción audiovisual?

- A) Audio Dynamic Range
- B) Automated Dialogue Replacement
- C) Analog Digital Routing
- D) Acoustic Delay Reduction

5. ¿Con qué ASPECTO se relacionan fundamentalmente los términos ‘coloración’, ‘colorear’, ‘coloreado/a’?

- A) La velocidad de propagación
- B) La fase absoluta de la señal
- C) La longitud del cable utilizado
- D) La respuesta en frecuencia

6. ¿Qué parámetro suele empeorar en recintos MUY REVERBERANTES?

- A) Inteligibilidad STI
- B) SPL máximo
- C) Cobertura horizontal
- D) Potencia eléctrica

7. ¿Qué unidad se utiliza actualmente para LOUDNESS BROADCAST?

- A) dBV
- B) LUFS
- C) Pascal
- D) Neper

8. ¿Qué función cumple el timecode SMPTE?

- A) Ecualizar pistas
- B) Reducir latencia
- C) Controlar RF
- D) Sincronizar dispositivos audiovisuales

9. ¿Qué función tiene Dante Virtual Soundcard (DVS)?

- A) Configurar dispositivos Dante en la red.
- B) Permitir que un ordenador actúe como interfaz Dante sin hardware extra.
- C) Gestionar la sincronización entre equipos de audio.
- D) Gestionar las tarjetas de sonido virtuales del ordenador.

10. ¿Cuál es el propósito de QoS (Quality of Service) en una red Dante?

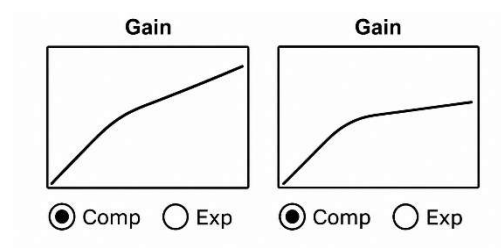
- A) Reducir el número de canales disponibles
- B) Aumentar el tamaño de los paquetes IP
- C) Priorizar el tráfico crítico de audio y sincronización
- D) Cambiar automáticamente la calidad de audio

11. ¿Qué significa PoE en un switch de red?

- A) Protocol over Ethernet
- B) Power over Ethernet
- C) Priority of Equipment
- D) Packet over Energy

12. ¿Qué PARÁMETRO se ha cambiado en dos COMPRESORES de las imágenes?

- A) Gain
- B) Envelope
- C) Attack
- D) Ratio



13. ¿En una mesa de sonido que controla la mezcla de PA y la de monitores, la MEZCLA de la cuña de un músico debe ser:

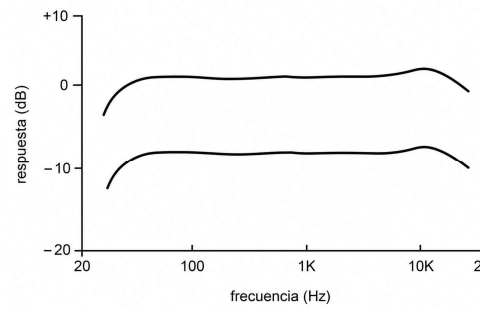
- A) PRE-FADER
- B) POST-FADER
- C) Una matriz.
- D) DCA

14. En una red Dante se quiere conectar hasta 254 dispositivos. ¿Qué máscara de subred sería la más adecuada?

- A) 1.1.1.1
- B) 255.0.0.0
- C) 255.255.255.0
- D) 192.168.1.1

15. ¿A qué CONTROL DE UN MICRÓFONO corresponde la gráfica de la derecha, teniendo en cuenta que la curva de arriba es la que presenta sin activar el control?

- A) Atenuador o PAD
- B) LPF
- C) HPF
- D) Variación de patrón polar



BLOQUE 3. ILUMINACIÓN Y ANIMACIÓN VISUAL Y MUSICAL

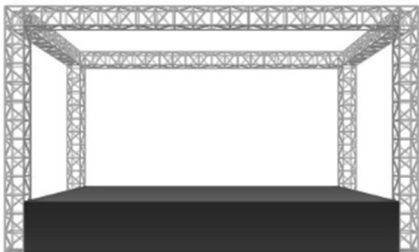
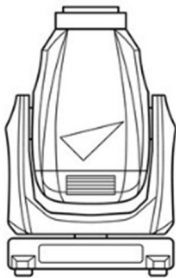
SUPUESTO PRÁCTICO (0,5 puntos)

0,5 puntos

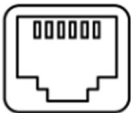
1.1 Coloca en el TRUSS buscando un buen diseño de iluminación y realiza el CONEXIONADO óptimo y adecuado de los siguientes focos con la MESA DE ILUMINACIÓN

- 1 MESA DE ILUMINACIÓN
- LUZ FRONTAL: 6 FOCOS TIPO 1
- LUZ CONTRA: 2 FOCOS TIPOS 1 Y 4 FOCOS TIPO 2

IMPORTANTE: Puedes utilizar algún **elemento extra** si lo necesitas, especifícalo.

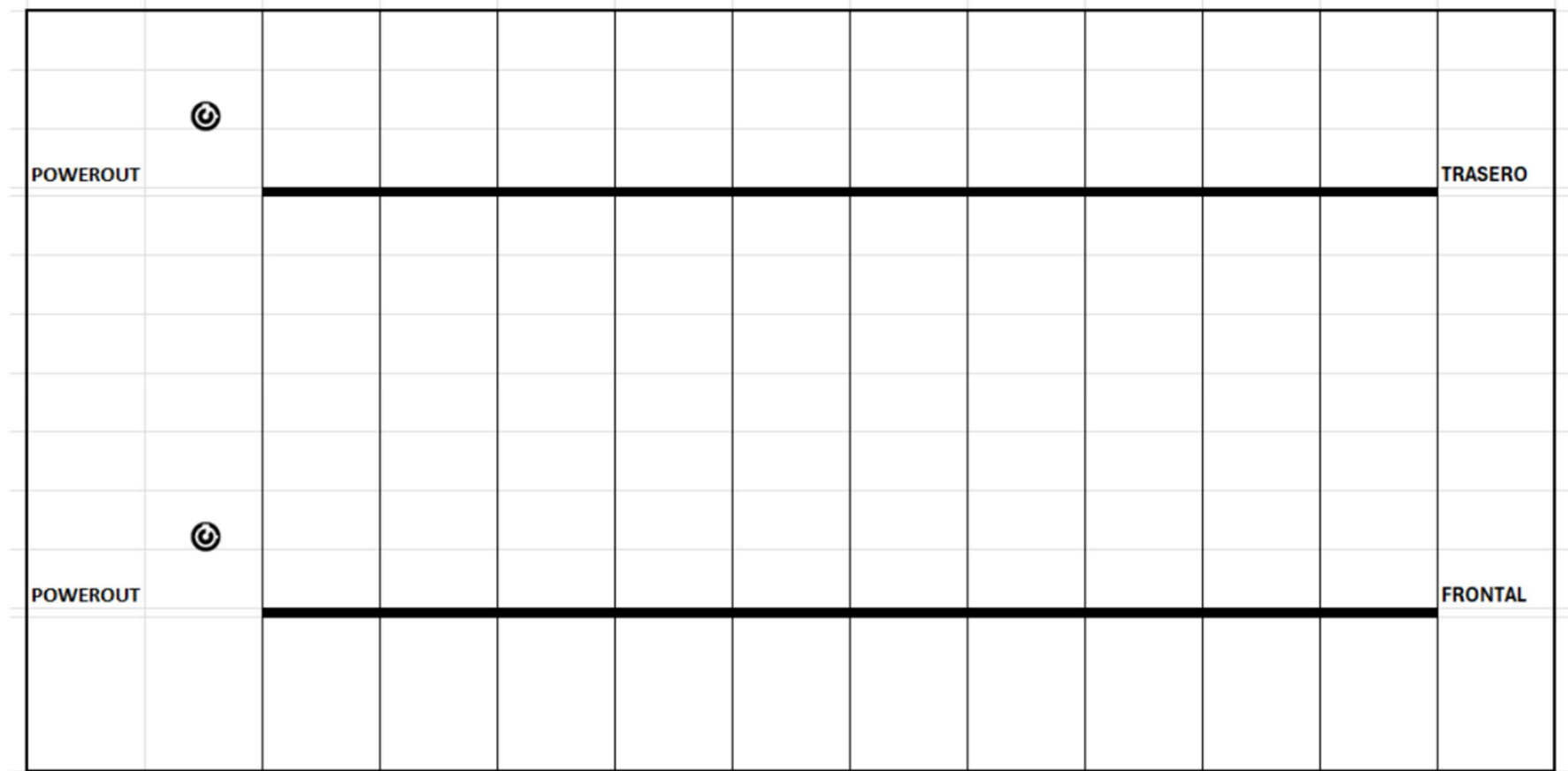
		
	FOCO TIPO 1 (WASH)	FOCO TIPO 2 (SPOT)
		
NÚMERO DE CANALES	50	100

MESA DE ILUMINACIÓN

POWER IN	USB-IN	ART-NET	DMX	
			1	2
				

FOCOS

DMX IN	DMX OUT	POWER IN	POWER OUT
			



VISTA SUPERIOR DEL TRUSS

LUZ FRONTAL	6 X 
LUZ CONTRA	4 X  2 X 

1.2 ¿Qué solución plantearías en caso de querer colocar 10 FOCOS más TIPO 1 en el SUELO?

--

PREGUNTAS CORTAS (0,5 puntos)

0,4 puntos

2. Define los siguientes conceptos de forma sintética:

CONCEPTO	DEFINICIÓN
HOT CUE (DJing)	
MASTER TEMPO o KEY LOCK (DJing)	
BOOTH (Mesa DJ)	
DUCKING (Radio)	

0,1 puntos

3. Vas a crear una base rítmica de 5 minutos de duración con un compás de 4/4 y un tempo de 128 bpm. ¿Cuántos COMPASES debe tener tu proyecto?

Para obtener la puntuación se deben desarrollar las operaciones matemáticas necesarias. Incluye las unidades de medida

TIPO TEST

0,5 puntos

Responde a las siguientes preguntas tipo TEST.

Rodea la letra de la respuesta correcta.

Recuerda que cada 3 FALLOS del total de preguntas de tipo test del examen, restan 1 correcta.

1. ¿Cuánto AMPERAJE necesito como mínimo para conectar 10 focos cuyo consumo individual es de 460 W si estoy trabajando con corriente MONOFÁSICA (230V)?
A) 5 A
B) 10 A
C) 20 A
D) 40 A
2. Un PROYECTOR de tiro corto usado en un museo tiene una óptica cuyo FACTOR DE PROYECCIÓN (Throw ratio) es de 0.5:1 ¿A qué DISTANCIA se tiene que colocar el proyector para conseguir una imagen de 4 metros de ancho:
A) 2 metros
B) 4 metros
C) 6 metros
D) 8 metros
3. Cuando usamos varios PROYECTORES para cubrir un área extensa en un MAPPING, la técnica que empleamos para que no se note la UNIÓN de las diferentes imágenes se conoce como:
A) Fusing
B) Warping
C) Blending
D) Stacking

4. **Cuál es el CÓDEC utilizado por RESOLUME para lograr el máximo rendimiento del programa sin colgarse:**
- A) DXV
 - B) H.265
 - C) PRORES 422
 - D) DN&HD
5. **Podemos decir que una PANTALLA LED con un PIXEL PITCH alto, por ejemplo P10:**
- A) Es adecuada para pantallas gigantes que van a ser vistas desde lejos.
 - B) Es ideal para pantallas pequeñas que van a ser vistas desde cerca.
 - C) Tiene mayor calidad que una pantalla con un PIXEL PITCH bajo, por ejemplo P.1.2.
 - D) Ninguna respuesta es correcta.
6. **¿Cuál de los siguientes equipos conectarías a una entrada PHONO de una mesa de DJ?**
- A) Un teléfono móvil
 - B) Un micrófono
 - C) Un tocadiscos
 - D) Un reproductor de CD
7. **¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre el CROSSFADER es correcta?**
- A) El crossfader actúa simultáneamente sobre el volumen y la ecualización de los canales asignados.
 - B) El crossfader permite mezclar dos canales asignados a sus extremos, manteniendo inalterado el nivel de los canales no asignados.
 - C) El crossfader sólo puede utilizarse cuando ambos canales reproducen señales con el mismo BPM.
 - D) El crossfader sustituye a los faders de canal, por lo que éstos deben mantenerse siempre al mínimo durante la mezcla.
8. **¿Cuál es la función principal de la opción QUANTIZE (Q) en un software o reproductor de DJ?**
- A) Ajustar automáticamente la tonalidad de un tema para que coincida con la del siguiente.
 - B) Sincronizar automáticamente el volumen de todos los canales de la mezcla.
 - C) Hacer que acciones como hot cues o loops se ejecuten sobre el beat más cercano de la rejilla rítmica o grid.
 - D) Corregir automáticamente los errores de ecualización durante la mezcla.

9. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones describe correctamente la técnica de *BEAT JUGGLING* en *turntablism*?

- A) Consiste en trabajar con dos copias del mismo disco para reorganizar y repetir fragmentos rítmicos, creando nuevos patrones rítmicos.
- B) Consiste en mover rápidamente el crossfader mientras el disco permanece detenido para generar cortes rítmicos.
- C) Consiste en reproducir el disco hacia delante y hacia atrás para modificar el tono y la duración de los sonidos.
- D) Consiste en sincronizar automáticamente dos canciones mediante el ajuste de sus BPM utilizando la función Sync.

10. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre el ESTÁNDAR ID3 es correcta?

- A) El estándar ID3 permite almacenar metadatos en archivos MP3, como el título de la canción, el artista, el álbum o la imagen de la portada.
- B) El estándar ID3 es el protocolo utilizado por servidores Icecast para transmitir audio en tiempo real a los oyentes.
- C) El estándar ID3 es un sistema propietario de SHOUTcast que permite sincronizar automáticamente el tempo (BPM) de las canciones durante la emisión.
- D) El estándar ID3 es un formato de compresión de audio que reduce el tamaño de los archivos MP3 sin pérdida de calidad.

BLOQUE 4. FOTOGRAFIA

SUPUESTOS PRÁCTICOS (0,75 puntos)

0'5 puntos

1. Explica cómo se han tomado estas dos fotografías (iluminación, materiales, ajustes de cámara...). Justifica tu respuesta.



FOTO 1



FOTO 2

NO HAY QUE RELLENAR NADA EN ESTA PÁGINA

FOTO 1



FOTO 2

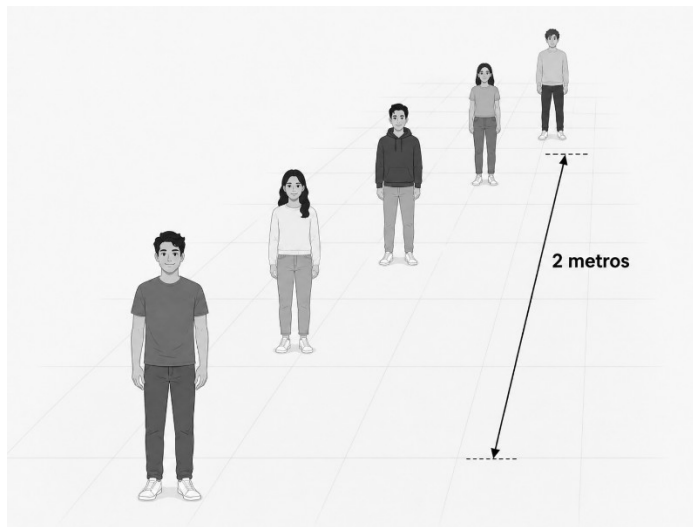


0'25 puntos

2. Describe la técnica de SEPARACIÓN DE FRECUENCIAS para realizar un retoque de piel natural en un retrato utilizando Adobe Photoshop.

REGUNTAS CORTAS (0'50 puntos)

0'2 puntos Durante una FOTOGRAFÍA DE GRUPO en un evento social utilizas un FLASH cercano a cámara. Hay cinco sujetos que están colocados en línea, de forma que cada persona se encuentra progresivamente más alejada de cámara. El primer sujeto está situado a 2 metros del flash y el último a 4 metros. Explica cómo afectará la LEY DEL CUADRADO INVERSO a la iluminación de los sujetos y qué SOLUCIONES TÉCNICAS aplicarías para conseguir una iluminación más uniforme.



0'2 puntos Explica el concepto ETTR (EXPOSE TO THE RIGHT). Enumera y explica al menos 3 VENTAJAS y 3 situaciones de riesgo que pueden producirse (INCONVENIENTES).

0'1 puntos Explica cómo influye el uso de CARTAS DE COLOR en la coherencia cromática durante el REVELADO RAW.

0,5 puntos

Responde a las siguientes preguntas tipo TEST.

Rodea la letra de la respuesta correcta.

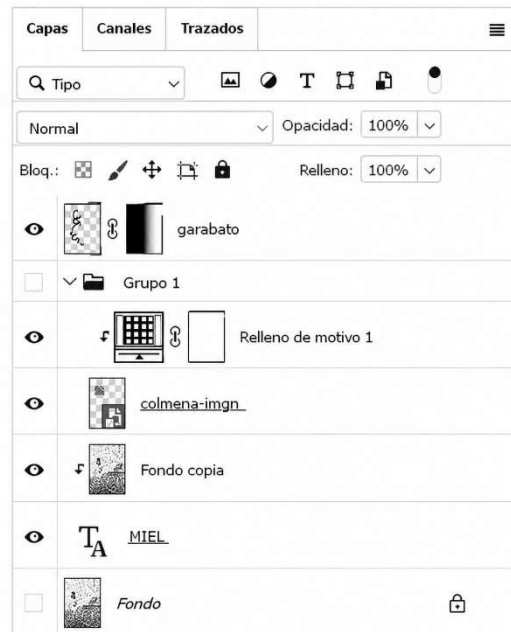
Recuerda que cada 3 FALLOS del total de preguntas de tipo test del examen, restan 1 correcta.

1. Una IMAGEN DIGITAL tiene unas dimensiones de 4000×3000 píxeles. Si se imprime a 300 ppp, ¿cuál será aproximadamente su TAMAÑO FÍSICO sin interpolación?
A) $13,3 \times 10$ cm
B) $33,8 \times 25,4$ cm
C) 40×30 cm
D) 1200×900 mm
2. Una imagen RGB de 4000×3000 píxeles y 8 bits por canal tendrá aproximadamente un TAMAÑO sin compresión de:
A) 3,6 MB
B) 12 MB
C) 34 MB
D) 96 MB
3. Vamos a revelar una fotografía que tiene el siguiente HISTOGRAMA, ¿Qué PARÁMETROS deberíamos variar en el REVELADO, para que nuestra imagen este bien revelado y tenga un histograma correcto (con forma de campana)?



- A) Aumentamos las sombras y negros
 - B) Disminuimos la exposición y aumentamos el contraste.
 - C) Si se trata de una clave alta, no hay que modificar nada.
 - D) Las respuestas anteriores son correctas.
4. Si mido con el FOTÓMETRO una parte de la escena que está en ZONA III y me da v60 y f11, ¿qué exposición tendré que dar para exponer en ZONA V?
A) V30 y f16.
B) V60 y f22.
C) V125 y f8.
D) V60 y f5.6.
 5. Si un EV 10 me da una combinación de v30 y f5.6, ¿cuál será la combinación correcta para una EV 12?
A) V500-f2.8.
B) V60-f4.
C) V250-f16.
D) Las 3 exposiciones corresponden a EV 12.

6. Con un **OBJETIVO** de 70 mm. trabajando a un f/5.6 y si el **CÍRCULO** permisible de **CONFUSIÓN** es de 0,005 cm., la **DISTANCIA HIPERFOCAL** será de...
- 1750 cm
 - 1750 mm
 - 175000 cm
 - Ninguna es correcta
7. ¿Qué **ventaja principal** ofrecen los **OBJETOS INTELIGENTES** en **PHOTOSHOP**?
- Reducen el peso de todas las imágenes automáticamente
 - Permiten aplicar transformaciones y filtros sin pérdida permanente de calidad
 - Convierten automáticamente la imagen en vectorial
 - Eliminan la necesidad de trabajar con capas
8. ¿Qué **HERRAMIENTA** resulta más adecuada para crear **SELECCIONES VECTORIALES** precisas?
- Lazo magnético
 - Pincel
 - Pluma
 - Tampón de clonar
9. ¿Qué **ventaja** ofrecen las **HERRAMIENTAS DE REDUCCIÓN DE RUIDO** basadas en **IA**?
- Aumentan automáticamente la resolución óptica del sensor
 - Permiten reducir ruido preservando mejor detalle y textura
 - Eliminan completamente la necesidad de iluminar correctamente
 - Sustituyen el enfoque automático de la cámara
10. ¿Cuál es el **resultado visual** en el lienzo de esta **COMBINACIÓN DE “CAPAS”** en **PHOTOSHOP**?
- Panel de abejas (fondo)
 - Cuadraditos (motivo)
 - Palabra “miel” con textura
 - Garabato y relleno de motivo



BLOQUE 5. 3D, MULTIMEDIA INTERACTIVO Y VIDEOJUEGOS

SUPUESTOS PRÁCTICOS (0,75 puntos)

0,75
puntos

1. Lleva a cabo las siguientes situaciones de un PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

1.1 Se ha grabado un PLANO FIJO de una calle, explica cómo harías para que el texto “REBAJAS” de la sensación de que SALE DE LA FAROLA, MÁS LENTO AL PRINCIPIO QUE AL FINAL.



- 1.2** En este caso el PLANO grabado de la calle tiene un MOVIMIENTO DE TRAVELLING. Se quiere añadir digitalmente un CARTEL PUBLICITARIO en la pared. Describe paso a paso cómo llevar a cabo el proceso de integración y las herramientas utilizadas.



Video origen



Resultado final



Cartel a integrar

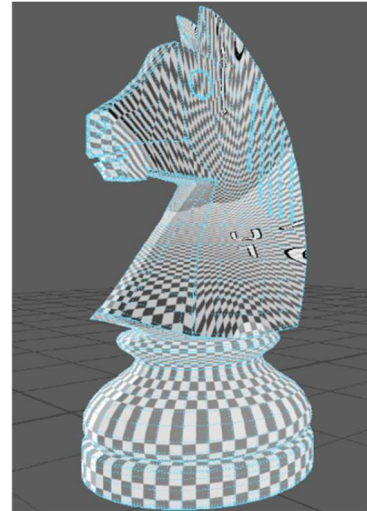
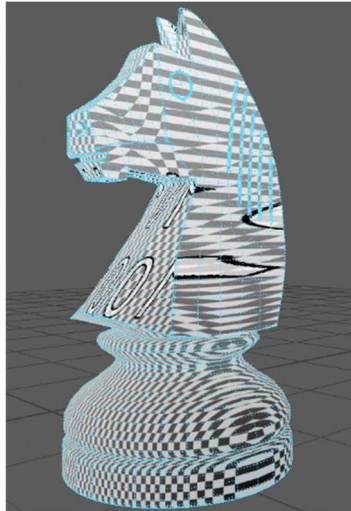
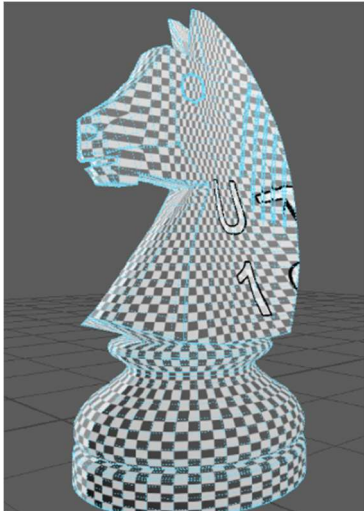
- 1.3 Durante la grabación del plano anterior, varias personas pasan por delante de la zona donde debe aparecer el cartel, describe el proceso a realizar para poder integrarlas.**



PREGUNTAS CORTAS (0,5 puntos)

0,1
puntos

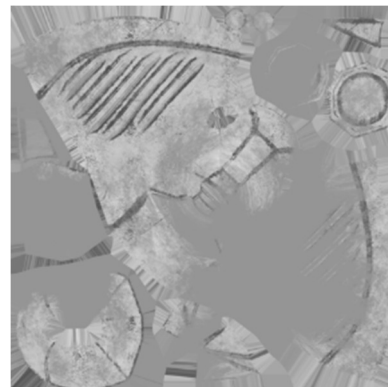
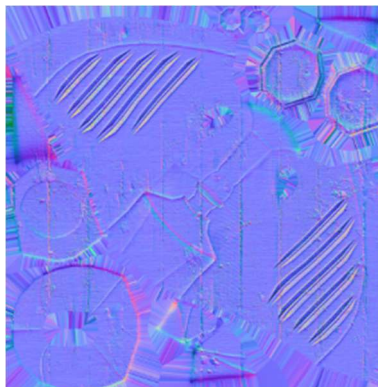
1. Sobre la figura del caballo se han realizado una serie de proyecciones mediante un *checker map* o mapa de chequeo. Nombra en la celda de debajo de cada imagen, la PROYECCIÓN o MAPEO que se ha realizado en cada figura.



PROYECCIÓN 1	PROYECCIÓN 2	PROYECCIÓN 3

0,1 puntos

2. Identifica y nombra cada MAPA en la celda de debajo de cada imagen.



MAPA 1	MAPA 2	MAPA 3

0,1 puntos **3. En el siguiente script de Unity, hay 4 ERRORES. Indica en la tabla el error y el nº de línea.**

```

01 using UnityEngine;
02
03 public class PlayerController : MonoBehaviour
04 {
05     public float speed = 5f;
06     public GameObject laserPrefab;
07
08     void Update()
09     {
10         float h = Input.GetAxis("Horizontal")
11         transform.Translate(Vector3.right * h * speed * Time.deltaTime);
12
13         if (Input.GetKeyDown(KeyCode.Space))
14         {
15             Instantiate(PREFABLaser, transform.position, Quaternion.identity);
16         }
17
18         if (Input.GetKey(KeyCode.LeftArrow)
19         {
20             Debug.Log("Moviendo");
21         }
22     }

```

	Nº DE LÍNEA	CORRECCIÓN
a.		
b.		
c.		
d.		

0,1
puntos

4. Explica brevemente las diferencias entre *BUMP*, *NORMAL* y *DISPLACEMENT MAPS*.

0,1
puntos

Estás diseñando una *APP* para pedir pizza a domicilio. DIBUJA LOS SELECTORES MÁS ADECUADOS para cada caso, teniendo en cuenta que se tiene que elegir entre un tipo de masa u otro, y que se pueden seleccionar tantos ingredientes como se quiera.

No utilices desplegables.

Dibújalos a la izquierda de las opciones y deja marcada la siguiente selección: masa fina; Bacon, atún y aceitunas.

Elegir el tipo de masa	Seleccionar los ingredientes
Masa tradicional	Pepperoni
Masa fina	Bacon
	Atún
	Aceitunas
	Anchoas

TIPO TEST**0,5 puntos****Responde a las siguientes preguntas tipo TEST.****Rodea la letra de la respuesta correcta.***Recuerda que cada 3 FALLOS del total de preguntas de tipo test del examen, restan 1 correcta.*

1. **¿En UNITY, qué COMPONENTE necesita normalmente un objeto para USAR FÍSICAS?**
 - A) Prefab
 - B) Collider
 - C) Rigidbody
 - D) GameObject

2. **¿Qué PROPIEDAD FÍSICA define mejor un MATERIAL METÁLICO dentro de un *shader* PBR (*Physically Based Rendering*)?**
 - A) Índice de refracción variable.
 - B) Reflexión coloreada y ausencia de difusión dieléctrica.
 - C) Transparencia parcial.
 - D) Emisión de luz indirecta.

3. **¿Qué es un *RENDER PASS* en la integración de elementos 3D?**
 - A) Un método para exportar el proyecto final.
 - B) Una forma de ajustar la velocidad de reproducción.
 - C) Un tipo de transición entre escenas.
 - D) Un proceso que divide una escena en diferentes capas o elementos para su posterior composición.

4. **¿Qué elemento ayuda a REPRODUCIR LA ILUMINACIÓN REAL de una escena en 3D?**
 - A) Un mapa UV.
 - B) Un archivo HDRI.
 - C) Un mapa de normales.
 - D) Un objeto proxy.

5. **¿Cuál es la finalidad principal del DISEÑO WEB *RESPONSIVE*?**
 - A) Reducir el tamaño de las imágenes.
 - B) Adaptar la visualización de una web a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla.
 - C) Mejorar el posicionamiento SEO únicamente.
 - D) Aumentar la velocidad del servidor.

6. **¿Qué VENTAJA tiene utilizar ETIQUETAS HTML SEMÁNTICAS como <article>, <section> o <nav>?**
 - A) Reducen el tamaño de las imágenes
 - B) Sustituyen completamente a CSS.
 - C) Mejoran la organización del código, la accesibilidad y el SEO.
 - D) Incrementan la velocidad del procesador.

7. ¿Cómo se denomina al **PROTOTIPO** que consiste en un **ESQUELETO VISUAL** de la **PÁGINA WEB** o **APP** que muestra la disposición básica de elementos sin detalles visuales finales, y que se utiliza para planificar el diseño y la funcionalidad?
- A) Wireframe
 - B) Sitemap
 - C) Grid
 - D) UX
8. ¿Qué quiere decir que una metodología de diseño es **ITERATIVA**?
- A) Que las soluciones de diseño se revisan y refinan de forma repetida a lo largo del proceso.
 - B) Que el proceso de diseño se organiza en fases con objetivos específicos.
 - C) Que las decisiones de diseño se documentan para facilitar su seguimiento.
 - D) Que el diseño se desarrolla mediante la colaboración de profesionales de distintas disciplinas.
9. ¿Qué código **HEX** corresponde al color **MAGENTA**?
- A) #00FF00
 - B) #FF00FF
 - C) #FF0000
 - D) #00FFFF
10. ¿Qué término tipográfico describe el ajuste del **ESPACIO ENTRE PARES ESPECÍFICOS DE CARACTERES** para mejorar la legibilidad y la apariencia visual de un texto?
- A) Tracking
 - B) Leading
 - C) Baseline
 - D) Kerning

PAGINAS EXTRAS

Indica el bloque y la pregunta a la que hace referencia la respuesta.

IMÁGENES A COLOR DEL EJERCICIO DE LA PÁGINA 42

