

COPE Puesto/s

A-5017	T.S. DISEÑO GRÁFICO
---------------	----------------------------

Ejercicio: 1 Prueba: 2

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS

Tiempo máximo: 120 min.

MODELO / EREDUA:

A

- No abra el cuadernillo hasta que se le indique.
- A la finalización de la prueba puede llevarse este impreso.
- Compruebe, en su caso, el valor asignado a cada pregunta.
- Asegúrese de que se recoge su tarjeta de identificación personal.
- Asegúrese que ha recogido el resguardo (parte inferior izquierda del impreso de lectura óptica).
- Asegúrese que se grapan conjuntamente la hoja de lectura óptica, el impreso de portada y las hojas con sus respuestas.

Gracias por su colaboración

Pregunta	Valor	Redacción pregunta
1	1,00	En 1905 Albert Henry Munsell formuló un sistema de ordenación del color basado en la percepción humana. Cita el nombre de este modelo de representación de color e identifica los tres parámetros que según este modelo definen los colores.
2	1,00	Define Profundidad de Color y enumera los tipos de imagen que se pueden obtener en base a este concepto.
3	1,00	Explica el proceso de impresión offset teniendo en cuenta la " tecnología CtP y cita las ventajas que ofrece este sistema de impresión.
4	1,00	Enumera los Atributos propios de un párrafo que pueden aplicarse con las herramientas informáticas de maquetación profesional.
5	1,00	Manual básico de Identidad Corporativa del Ayuntamiento <ul style="list-style-type: none"> a. Cita los elementos compositivos de la Marca del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz b. Teniendo en cuenta la disposición de sus elementos, indica cuántas versiones normalizadas existen y cuál de ellas se considera de utilización preferente. c. En los casos en que la Marca del Ayuntamiento conviva con otras marcas di cuál la distancia mínima recomendable de separación entres ellas.
6	1,00	Qué es el Brain-storming. Cita 3 reglas fundamentales a tener en cuenta.
7	1,00	Compara 2 de los formatos de imagen más utilizados en los gráficos web, describiendo sus características comunes y diferenciadoras.
8	1,00	Cita las pautas de diseño que debe seguir la página de inicio de un sitio Web atendiendo a cuestiones de usabilidad.
9	1,00	Presenta esquemáticamente las recomendaciones a tener en cuenta en la Presentación de textos en el diseño de páginas web accesibles.
10	1,00	Cita las ventajas que aporta la utilización de CSS.
11	1,00	Establece los tipos de hipervínculos que se pueden crear con HTML.
12	1,00	Tipos de campo que se pueden incorporar en un formulario.
13	1,00	Enumera las características del formato .mp3.
14	1,00	Qué ajustes de color y tono pueden aplicarse a través de las herramientas informáticas de tratamiento de imagen.
15	1,00	Dentro de la creación de un modelo 3D enumera los tipos de texturas y propiedades de superficie que pueden aplicarse a los objetos.
16	1,00	Cita los soportes físicos en los que se aplica la Identidad Visual de una Institución.
17	1,00	Enumera los pasos a seguir dentro de la Fase de Cierre de una Reunión.
18	1,00	Enumera las responsabilidades y tareas que desempeña el equipo del Área Artística en la creación de un producto interactivo.
19	1,00	Cita los principios generales han de regir una aplicación multimedia.
20	1,00	Define Interfaz Gráfica de Usuario.