

<b>CUERPO: 0596</b> MAESTROS DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO	<b>ESPECIALIDAD: 603</b> COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS	<b>Nº de sesión:</b> <b>1</b>
<b>PARTE A 1 PRUEBA. PRÁCTICA</b>		

## 1. DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA A1.

### 1.1 Propuesta.

Diseño creativo en 3D de un complemento que sirva para transportar un libro de tamaño 21 x 15 x 3 cm.

En el ejercicio se deberá experimentar sobre el corte, volumen, plegados y texturas aplicado a la elaboración del producto final de cuero. En el complemento deberán aparecer piedras incrustadas y tintes.

Tiempo: 4 horas

Escala 1:1

### 1.2. Instrucciones específicas para la realización de la prueba.

Si se tuvieran que unir dos piezas de papel, se utilizará SIEMPRE pegamento de barra. El opositor planteará la creación del diseño en piel y lo realizará en papel (maqueta).

### 1.3. Equipo y material para la realización de la prueba.

#### Parte A1

- Técnicas gráfico plásticas mixtas (secas y húmedas).
- 5 metros papel kraft blanco.
- Pegamento en barra.
- Tintes para piel de curtición vegetal y materiales para su utilización.
- Material de protección de mesa en la aplicación de los tintes.
- Herramientas para la ejecución del patronaje (reglas, portaminas, tijeras, cúter, alfileres, etc.)
- Material de acabados en piel.
- Herramientas de cuero (cúter, reglín, fleje, pata de cabra, martillo, etc).
- Piedras.
- Badana.
- Pegamentos para cuero.

## 2. TEMPORIZACIÓN

La prueba tendrá una duración de 4 horas.

## 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 3.1 Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Calificación/ puntuación
<p><b>Ejecución de la técnica artística.</b> Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta un proceso creativo secuenciado y estructurado.</li> <li>- Usa del lenguaje creativo en la presentación.</li> </ul>	1 punto
<p><b>Realizar la propuesta creativa.</b> Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sigue las instrucciones del ejercicio.</li> <li>- El material entregado cumple el objetivo de la propuesta.</li> <li>- Realiza la propuesta siguiendo un proceso ordenado, secuenciado y terminado con limpieza y exactitud.</li> </ul>	3 puntos
<p><b>Limpieza en la ejecución y en el pegado.</b> Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla el trabajo con limpieza. Las propuestas no tienen manchas de pegamento y el material anexo no presenta suciedad.</li> </ul>	1 punto
<p><b>Precisión en los cortes.</b> Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Realiza cortes rectos, curvos, etc. y continuos, es decir, no tienen trasquilones.</li> <li>- Los cantos de las piezas coinciden.</li> </ul>	2 puntos
<p><b>Creación artística. Realización de la propuesta, ideación.</b> Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza una metodología y desarrolla el proyecto en todas sus fases: planteamiento estético-formal, funcional, descriptivo y técnico.</li> <li>- Comunica su interpretación sobre los complementos y accesorios.</li> <li>- Interpreta la propuesta presentada.</li> </ul>	3 puntos

### 3.2 Criterios de calificación.

Se calificará de 1 a 10, y computará el 20% de la nota final.

### 4. ENTREGA.

El opositor deberá entregar:

- Bocetos.
- Muestrarios de maquetas.
- Maqueta final.
- Muestrarios de color en piel realizado con tintes.
- Muestrario de incrustación de piedras en piel.

El tribunal recogerá y grapará los documentos entregados de la prueba A1, no pudiendo el opositor intervenir en ellos una vez entregados. Al entregar se entenderá la parte A1 como finalizada.

<b>CUERPO: 0596</b> MAESTROS DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO	<b>ESPECIALIDAD: 603</b> <b>COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS</b>	<b>Nº de sesión:</b> <b>2</b>
<b>PARTE A 2 PRUEBA. PRÁCTICA</b>		

## 1. DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA A2.

### 1.1 Propuesta.

Realización de un monedero tomando como referencia la ilustración vectorial que se ofrece.

### 1.2. Instrucciones específicas para la realización de la prueba.

Instrucciones específicas:

- El monedero deberá contener las características y componentes del dibujo.
- El opositor debe utilizar todas las piezas metálicas que se le facilitan.
- Estará cosido, en su totalidad, con la máquina de coser.
- Está permitido traer material limpio sin utilizar y sin ninguna marca para realizar este ejercicio. Es imprescindible que se enseñe al tribunal antes de entrar en el aula del examen. El material tiene que estar en las dimensiones en las que se compra, nunca podrá estar cortado o dividido previamente. Teniendo en cuenta que deberá realizar el prototipo en el material ofrecido y el diseño final en la piel aportada por el tribunal.
- No se podrá colocar ningún signo distintivo, por ejemplo, un logo o marca de diseño.

### 1.3. Equipo y material para la realización de la prueba.

#### Parte A2

Herramientas de cuero (cúter, reglín, fleje, pata de cabra, martillo, etc).

- Material de escritura.
- Cartón de patronaje (1 pliego mínimo).
- Reglas de patronaje.
- Cinta adhesiva o de carroceros y pesos.
- Tijeras de corte.
- Forro de textil negro (medio metro) utilizado para complementos en piel.
- Pintura de cantos.
- Pegamentos propios del cuero.
- Refuerzos: látex y tejido no tejido (punt o spunt) negro con o sin adhesivo. Medio metro de ambos materiales.
- Herramientas para la colocación de cremalleras propias de la creación de diseños de complementos y accesorios.
- Máquina de coser y rebajar.
- Refuerzos.
- Piel.
- Material de marroquinería.

## 2. TEMPORIZACIÓN

La prueba A2 tendrá una duración de tres días con una duración de 24 horas.

Patronaje del diseño.	Realización del prototipado del diseño.	Realización en piel del diseño.
6 horas	10 horas	8 horas

Si el opositor terminara de realizar la parte propuesta antes del tiempo programado podrá empezar a realizar la siguiente parte. Es responsabilidad del opositor la organización de la prueba a realizar. Al final de la jornada del último día el opositor entregará: el patronaje del diseño, el prototipo y el diseño final en piel. El patronaje del diseño y el prototipo se guardará en un sobre y el diseño final en piel en un sobre distinto.

### 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

#### 3.1 Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Calificación/puntuación	Tiempo (horas)
<p><b>Ejecutar la propuesta.</b></p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejecuta las propuestas están bajo los mismos parámetros estéticos y formales.</li> <li>- Sigue un proceso de trabajo organizado, completo y comprensible.</li> <li>- Sigue las medidas de prevención de riesgos relacionadas con el espacio donde se realiza la prueba.</li> </ul>	2 puntos	24
<p><b>Patronaje, montaje y aparado.</b></p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sigue una metodología y desarrolla el proyecto en todas sus fases: planteamiento estético-formal, funcional, descriptivo y técnico.</li> <li>- Realiza costuras regulares. Las costuras presentan 3 puntadas por centímetro.</li> <li>- Respeta las fases de montaje según el diseño, para su correcta ejecución, desarrollo y finalización.</li> </ul>	5 puntos	
<p><b>Aplicar los sistemas de cierres.</b></p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ajusta el sistema de cierre, es proporcional a la escala y cumple su función.</li> <li>- Agrupa y unifica la función estética de la propuesta y se encuentra en buen estado.</li> </ul>	1 punto	

<p><b>Optimizar el aprovechamiento de los materiales.</b></p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Organiza y planifica el uso del material.</li><li>- El aprovechamiento del material es acorde con la propuesta entregada.</li><li>- Los restos de material están en buen estado, es decir, sin restos de manchas ni suciedad.</li></ul>	2 puntos	
---	----------	--

### 3.2 Criterios de calificación.

Se calificará de 1 a 10, y computará el 70% de la nota final.

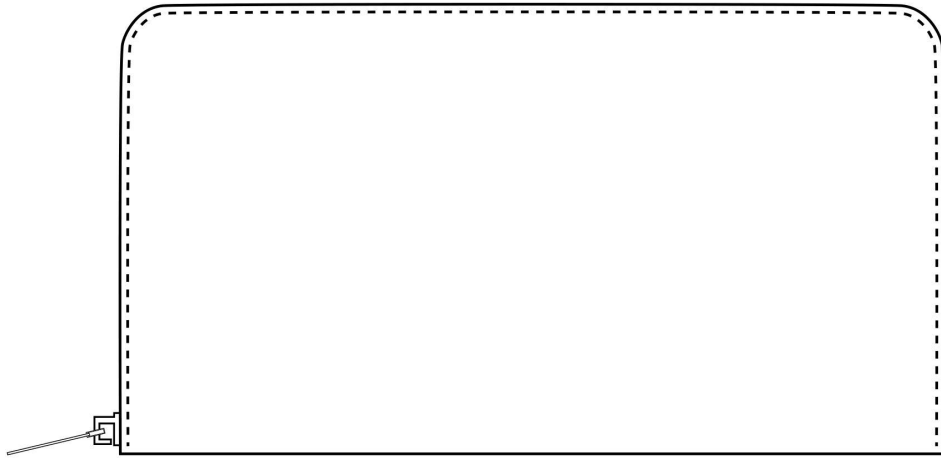
### 4. ENTREGA.

**El opositor deberá entregar:**

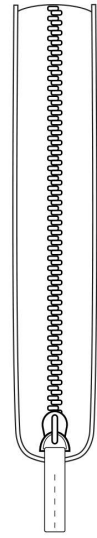
- Desarrollo del patronaje del monedero.
- Prototipo del monedero en material de prototipado.
- Monedero final en piel.

El tribunal recogerá y grapará los documentos entregados de la prueba A2, no pudiendo el opositor intervenir en ellas una vez entregada. Al entregar se entenderá la parte A2 como finalizada.

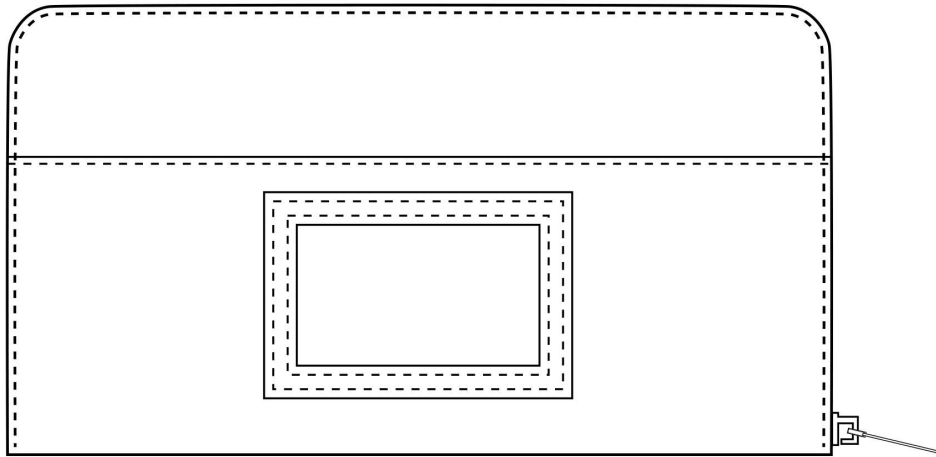
El diseño final en piel se guardará en un sobre a parte y se entregará al opositor en la parte A3.



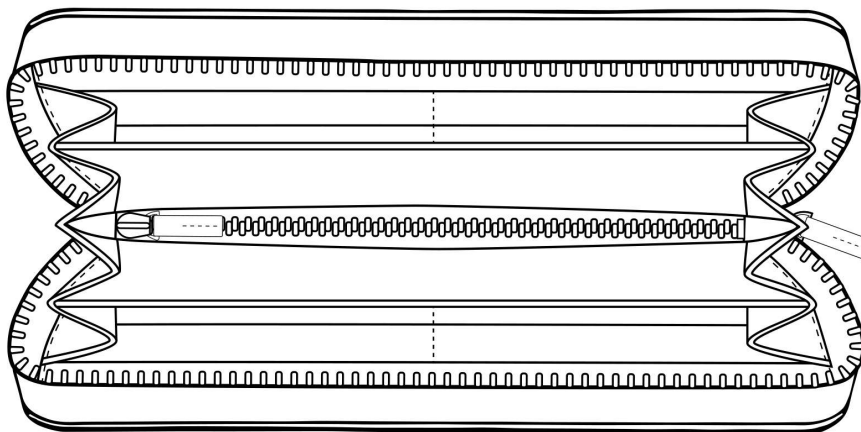
DELANTERO



LATERAL



TRASERO



INTERIOR

<b>CUERPO: 0596</b> MAESTROS DE TALLER DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO	<b>ESPECIALIDAD 603</b> COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS	<b>Nº de sesión:</b> <b>3</b>
<b>PARTE A 3_ PRUEBA PRÁCTICA</b>		

## 1. DESCRIPCIÓN DE LA PRUEBA A3.

### 1.1 Propuesta.

- Realizar la ficha técnica del diseño realizado utilizando como referencia el diseño final en piel realizado en la parte A2.
- Describir como realizaría esa ficha técnica con medios CAD.

### 1.2. Instrucciones específicas para la realización de la prueba.

Realizar la ficha técnica del diseño.

El opositor podrá utilizar material de dibujo, reglas, material plástico, etc.

El soporte para realizar la ficha técnica son los folios ofrecidos por el tribunal.

Encima de la mesa el opositor no podrá tener herramientas, maquinaria u otros elementos necesarios para la confección del bolso.

**No estará permitido** realizar modificaciones del diseño en piel.

### 1.3. Equipo y material para la realización de la prueba.

#### Parte A3

- Material de dibujo.
- Reglas.
- Material plástico.

## 2. TEMPORIZACIÓN

La prueba tendrá una duración de 4 horas.

### 3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

#### 3.1 Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Calificación/ puntuación	Tiempo (horas)
<b>Elementos técnicos constructivos.</b> Indicadores: - Identifica y desarrolla con claridad los distintos apartados. - Representa la propuesta.	6 puntos	4
<b>Limpieza en la ejecución.</b> Indicadores: - La propuesta no tiene manchas de elementos usados en el proceso.	2 puntos	
<b>Claridad y enumeración de los elementos.</b> Indicadores: - Utiliza un orden y una secuencia lineal. - La información tiene una estructura organizada, clara y definida.	2 puntos	

#### 3.2 Criterios de calificación.

Se calificará de 1 a 10, y computará el 10% de la nota final.

### 4. ENTREGA.

**El opositor deberá entregar:**

- Fichas técnica realizada a mano.
- Contestación a la pregunta relacionada con los medios CAD.
- Diseño en piel.

El tribunal recogerá y grapará los documentos entregados de la prueba A3, no pudiendo el opositor intervenir en ellos una vez entregados. Al entregar se entenderá la parte A3 como finalizada.

El diseño en piel se guardará en el sobre del último día de la prueba A2. La ficha técnica y la respuesta a la pregunta se guardará en un sobre.