

**PRIMERA PRUEBA. PARTE A: EJERCICIO 1** MOTION GRAPHICS

**Duración de la prueba:**

**5 horas** (incluido el tiempo de renderizado final)

**Descripción de la prueba:**

Realización de una pieza audiovisual completa de motion graphics que respete fielmente todas las instrucciones (tiempos, acciones, textos, tipografías, modelos y formas indicadas) proporcionadas en el guion técnico, sin excluir aportaciones y decisiones creativas personales que completen la propuesta.

**Características:**

<b>Producción</b>
Anuncio publicitario de una aplicación de entrenamiento deportivo personal
<b>Anunciante</b>
Fit Flex
<b>Identidad gráfica</b>
Debe elaborarse un logo básico de la aplicación (de creación personal) para ser animado que represente una figura haciendo deporte
<b>Resolución / Formato de salida</b>
FullHD / mp4
<b>Audio</b>
Se debe incorporar a la pieza el archivo sonoro que se facilita en la carpeta EJERCICIO 1 situada en el escritorio del ordenador
<b>Duración</b>
25 segundos
<b>Estilo visual</b>
Flat design con animaciones fluidas y colores vibrantes

**Material facilitado por el tribunal:**

Ordenador, tableta gráfica y carpeta con audio seleccionado. Se puede utilizar cualquier software idóneo de los instalados en el ordenador proporcionado.

No se podrá usar conexión a internet de ningún tipo. Solo se podrá utilizar el dispositivo de almacenamiento proporcionado por el tribunal. Se recomienda guardar con frecuencia. En caso de pérdida de datos la responsabilidad será del opositor/a.

### Entregables:

- **Archivo(s) de trabajo** (con la extensión del programa utilizado).
- **Archivo de vídeo** con la pieza final.
- **Archivos de los materiales utilizados** (logo, iconos) de propia creación.

Todos los archivos digitales serán renombrados **E1** seguido de un guion bajo ( \_ ) y, a continuación, se incluirá el número asignado individualmente a cada participante.

Ejemplo: **E1\_#####.extensión del archivo**

Los materiales se introducirán en una carpeta llamada igualmente **E1** seguido del número otorgado que se copiará en los **dos pendrive** entregados a cada opositor antes de dar por finalizado el ejercicio, quien deberá cerciorarse de la correcta grabación de los mismos antes de proceder a la entrega. Una vez comprobado procederá a eliminar todo el material de trabajo y renderizado almacenado en el ordenador vaciando a su vez la papelera de reciclaje.

Cualquier fallo en el cumplimiento de este proceso de entrega será penalizado a criterio del tribunal.

### GUION TÉCNICO

(con todos los elementos indicados en un mismo plano continuo sin cortes) :

#### 1. 0:00 - 0:05: Logo Reveal

- Un círculo se expande y gira, transformándose en el logo de "Fit Flex" (texto con tipografía bold y figura deportiva).
- Efecto: Escalado con easing + rotación suave.

#### 2. 0:05 - 0:12: Paso a Estadísticas

- Tres iconos aparecen secuencialmente (corazón, reloj, calorías) con un pequeño rebote al llegar.
- Líneas de gráficos animadas crecen detrás de ellos (ej: gráfico de barras).

#### 3. 0:12 - 0:18: Animación de Personaje

- Silueta del personaje haciendo sentadillas (rigging básico: brazos/piernas en movimiento).
- Fondo: Cuadrícula que se escala al ritmo del ejercicio.

#### 4. 0:18 - 0:25: Cierre con Llamado a la Acción

- Texto "¡Empieza hoy!" aparece letra por letra con efecto de *typewriter*.
- Botón animado ("Descargar ahora") que parpadea suavemente.

**PRIMERA PRUEBA. PARTE A: EJERCICIO 2 ANIMACIÓN**

**Duración de la prueba:**

**5 horas** (incluido el tiempo de renderizado final)

**Descripción de la prueba:**

Realización de una pieza audiovisual de creación propia con una técnica animada siguiendo fielmente las instrucciones del guion técnico.

La acción debe realizarse completa reflejando todos y cada uno de los aspectos que aparecen descritos en el guion, a los que se aplicarán los criterios técnicos y artísticos propios de la animación.

La duración de la pieza se establece según el propio criterio del opositor/a.

**Material facilitado por el tribunal:**

Ordenador y tableta gráfica. Para la elaboración de la pieza se puede utilizar cualquiera de los software especializados en animación de los instalados en el ordenador proporcionado.

No se podrá usar conexión a internet de ningún tipo. Solo se podrá utilizar el dispositivo de almacenamiento proporcionado por el tribunal. Se recomienda guardar con frecuencia. En caso de pérdida de datos la responsabilidad será del opositor/a.

**Entregables:**

- **Archivo de trabajo** (correspondiente al software de animación utilizado).
- **Archivo de video** con el resultado final de la animación: resolución y formato: 1080p / mp4 / 12fps / sin sonido.

Todos los archivos digitales serán renombrados **E2** seguido de un guion bajo ( \_ ) y, a continuación, se incluirá el número asignado individualmente a cada participante.

Ejemplo: **E2\_#####.extensión del archivo**

Los materiales se introducirán en una carpeta llamada igualmente **E2** seguido del número otorgado que se copiará en los **dos pendrive** entregados a cada opositor antes de dar por finalizado el ejercicio, quien deberá cerciorarse de la correcta grabación de la misma antes de proceder a la entrega. Una vez comprobado eliminará todo el material de trabajo y renderizado almacenado en el ordenador vaciando a su vez la papelera de reciclaje.

Cualquier fallo en el cumplimiento de este proceso de entrega será penalizado a criterio del tribunal.

**GUION**

**EXT. DÍA CALLE**

PAT

Observa con curiosidad un saco apoyado en el suelo. Se lanza veloz sobre él y lo carga a sus espaldas. Con agobio se da cuenta de que pesa más de lo que pensaba. Intenta caminar y, con dificultad, da un paso tras otro mientras la carga parece cada vez más pesada según avanza. Cuando va a tomar fuerza, siente que la carga es insoportable y, finalmente, esta cae y le aplasta. PAT se desploma sin tiempo para escapar.

**PRIMERA PRUEBA. PARTE A: EJERCICIO 3 CÁMARA Y EDICIÓN**

**Duración de la prueba:**

5 horas (incluido el tiempo de renderizado final)

**Descripción de la prueba:**

Rueda y edita un vídeo narrativo de entre 30 y 50 segundos que a través de distintas imágenes grabadas (de autoría libre y personal) transmita de manera artística, expresiva y original el concepto **SAFARI**.

Para ello debes usar el objeto-recurso que se te entrega y seleccionar para el montaje sonoro los audios facilitados en la carpeta EJERCICIO 3 ubicada en el escritorio del ordenador.

El proceso tiene que abarcar de manera completa y ordenada las siguientes fases:

**1.- Preproducción**

Creación de un pequeño guión técnico y storyboard dibujado -ambos en papel (tamaño fotograma: 1920x1080)- que contenga en varias viñetas el planteamiento narrativo al completo.

**2.- Rodaje**

En vídeo (con cámara Reflex en modo manual) con planos diversificados y que contenga:

- Un plano de movimiento de cámara en el que el objeto-recurso esté también en movimiento.
- Un rack focus.
- Un movimiento óptico.

La exposición en todos los planos se adaptará a las condiciones lumínicas del entorno.

**3.- Edición creativa**

Montaje narrativo ajustado a la banda sonora escogida.

**4.- Postproducción: corrección de color y efectos**

Que recoja ajustes pormenorizados de la imagen con interés expresivo y artístico.

**5.- Máster y exportación**

Formato para redes sociales con dos versiones: horizontal (1920x1080) y vertical (1080x1920).  
mp4 / H264 / sonido

**Material facilitado por el tribunal:**

Folios, objeto-recurso, lector de tarjetas, ordenador y carpeta con audios seleccionados. Se puede utilizar cualquier software idóneo de los instalados en el ordenador proporcionado.

No se podrá usar conexión a internet de ningún tipo. Solo se podrá utilizar el dispositivo de almacenamiento proporcionado por el tribunal (salvo la tarjeta para la cámara). Se recomienda guardar con frecuencia. En caso de pérdida de datos la responsabilidad será del opositor/a.

**Entregables:**

- **Archivo de edición** (con la extensión del programa utilizado) con el material bruto usado en la versión final recopilado en una carpeta a través de la opción "Dependencias" o similares.

- **2 Archivos de vídeo** con el máster final de las dos versiones solicitadas.
- **Hojas de preproducción** (sin nombre o señal de identificación personal alguna). Todas las hojas utilizadas se entregarán al final de la prueba al tribunal en formato físico. Cada participante escribirá (con bolígrafo) el número asignado en el extremo superior derecho de cada folio utilizado, los cuales serán grapados entre sí.

Todos los archivos digitales serán renombrados **E3** seguido de un guion bajo ( \_ ) y, a continuación, se incluirá el número asignado individualmente a cada participante.

Ejemplo: **E3\_#####.extensión del archivo**

Para los vídeos se utilizará una denominación distintiva: **E3H** (para el formato horizontal) y **E3V** (vertical).

Los materiales se introducirán en una carpeta llamada igualmente **E3** seguido del número otorgado que se copiará en los **dos pendrive** entregados a cada opositor antes de dar por finalizado el ejercicio, quien deberá cerciorarse de la correcta grabación de la misma antes de proceder a la entrega. Una vez comprobado eliminará todo el material de trabajo y renderizado almacenado en el ordenador vaciando a su vez la papelera de reciclaje.

Cualquier fallo en el cumplimiento de este proceso de entrega será penalizado a criterio del tribunal.

### **CONDICIONES DE RODAJE**

La cámara y elementos auxiliares (cargador, batería, tarjeta) se dejarán desde el principio sobre la mesa. Una vez sacados no se permitirá acceder al resto de las pertenencias durante todo el tiempo de la prueba y su propietario velará por la seguridad de los mismos.

El material y equipos utilizado será siempre el propio. No se autoriza la colaboración, préstamo, ayuda o comunicación interpersonal con otros opositores durante ningún momento del desarrollo de la prueba.

Se permite la autograbación y, por tanto, no se puede recurrir al uso de otros modelos/personas que no sean el mismo autor/a.

El espacio disponible para el rodaje será la propia planta (excluidos los aseos, las aulas ocupadas por otros grupos o cerradas, y las escaleras).

Se trabajará con diligencia y cuidado de la propia seguridad personal y del mantenimiento de las dotaciones y características del espacio cuando se usen las localizaciones, ocupando las mismas un tiempo prudente sin monopolizarlas.

Las/los aspirantes podrán moverse libremente en la zona acotada durante el tiempo de preproducción y rodaje (que no superará las dos horas a partir del inicio de la prueba). Una vez iniciado el proceso de edición se dará por cerrado el trabajo de grabación.

Se podrán usar pero no desplazar ni reubicar los elementos o mobiliario situado en el pasillo/aulas disponibles.

No podrá utilizarse ni adquirirse ningún otro objeto diferente al recurso facilitado.

El rodaje y la planificación respetará todas las orientaciones marcadas y el planteamiento imagen-papel debe coincidir.