



GRÁFICA INTERACTIVA

EJEMPLO de PRUEBA GENÉRICA PARTE ESPECÍFICA - 2º Y 3º EJERCICIO

SEGUNDO EJERCICIO

Creación de la interfaz gráfica de un juego interactivo: *Pelotas saltarinas*.

- Realizar los bocetos de mínimo tres propuestas de juego, teniendo en cuenta que cada propuesta, deberá constar de las pantallas: *Menú del juego*, *Pantalla jugable* y *Pantalla de puntuación*. Sobre estas tres preguntas se llevará a cabo la selección final, de uno de ellos, por parte del aspirante.
- A partir de tal selección, el aspirante debe de realizar un prototipo final en el que se incorporen valores comunicativos mediante el color, empleando rotuladores de colores.

Indicaciones Segundo Ejercicio

- La duración máxima de este ejercicio es de 2 horas.
- Materiales a aportar por el aspirante:
 - Papeles de dibujo blanco de gramaje y textura adecuado, en formato A4 o A5.
 - Lápices de grafito de diferentes durezas.
 - Juego de reglas.
 - Rotulador fino para bocetos.
 - Rotuladores de colores para el arte final.
 - Todo aquel material que el aspirante considere oportuno.

DESCANSO 15 minutos

TERCER EJERCICIO

Adaptación del juego a un dispositivo concreto y desarrollo de la dinámica de interacción de éste:

- A partir de la opción final seleccionada, adaptarlo al formato que se solicita y explicar por escrito las decisiones tomadas en dicha adaptación, teniendo en cuenta, criterios de accesibilidad y usabilidad.
- Además, deberá explicar el funcionamiento del juego, con atención a los siguientes aspectos:
1. *Objetivo del juego*.
 2. *Sistema de puntuación y duración*.
 3. *Aspectos relativos a la interacción*.
 4. *Explicación del juego paso a paso, haciendo uso de un esquema o diagrama*.
- Ejemplo: *Juego para smartphone*.

Indicaciones Tercer Ejercicio

- La duración máxima de este ejercicio es de 2 horas.
- Materiales a aportar por el aspirante:
 - Papeles de dibujo blanco de gramaje y textura adecuado, en formato A4.
 - Lápices de grafito de diferentes durezas.
 - Juego de reglas.
 - Rotulador fino para bocetos.
 - Rotuladores de colores para el arte final.
 - **El formato para este ejercicio será A4**, independientemente de que se enmarque en éste el tamaño adaptado al dispositivo solicitado.
 - Todo aquel material que el aspirante considere oportuno.

CALIFICACIÓN FINAL

- El Tribunal, calificará numéricamente cada uno de los ejercicios de 0 a 10 puntos, con dos decimales. La puntuación final, será la media aritmética entre el Ejercicio Uno (Prueba Común), más los ejercicios propuestos en esta prueba.



GRÁFICA INTERACTIVA

EJEMPLO de PRUEBA GENÉRICA PARTE ESPECÍFICA - 2º Y 3º EJERCICIO

ANEXO

A título informativo, se presenta a continuación la SOLUCIÓN AL TERCER EJERCICIO (Parte de explicación del juego)

- 1. El juego consta de 3 pelotas que rebotan en las paredes laterales y superior. En la parte interior habrá un elemento (raqueta) que se podrá desplazar y sobre el que rebotarán las pelotas. El objetivo del juego es, que las pelotas no caigan al suelo.
- 2. Cada vez que el usuario evite la caída de una pelota al suelo, éste sumará 40 puntos a su marcador. El usuario tendrá 3 vidas, es decir, la pelota podrá caer al suelo, un máximo de 3 veces, siendo penalizado cada vez con 20 puntos. A la cuarta caída habrá terminado el juego.
- 3. El usuario interactuará con la raqueta, pulsando sobre ella y arrastrándola.
- 4. Explicación del juego:

