



ACUERDO DE LA COMISIÓN DE SELECCIÓN PARA LA CONTRATACIÓN LABORAL DE UN TÉCNICO SUPERIOR CON DESTINO EN EL D. PINTURA DE LA UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA. CÓDIGO DE LA CONVOCATORIA C21350.

Primero. De conformidad con las bases de convocatoria que rigen el presente procedimiento, se pone en general conocimiento de todos los interesados las calificaciones provisionales obtenidas por los aspirantes que han realizado la prueba teórico-práctica y que a continuación se detallan:

Apellidos y nombre	Prueba teórica (hasta 20 puntos)	Prueba práctica (hasta 40 puntos)	Calificación total (hasta 60 puntos)
Moreno García, Natalia	13	34	47,00
Álvarez Ávila, María	12	33	45,00
Matias Gutierrez, Celian Meisu	12,40	32	44,40
Martínez González, Guillermo	7,60	17	24,60

Segundo. En base a las puntuaciones indicadas en el punto anterior, a continuación se relacionan los aspirantes que han superado la prueba teórico-práctica al haber obtenido una puntuación mínima de 30 puntos en la misma:

Apellidos y nombre	Calificación
Moreno García, Natalia	47,00
Álvarez Ávila, María	45,00
Matias Gutierrez, Celian Meisu	44,40

Tercero. Realizada la valoración de los méritos, debidamente justificados, por los aspirantes que han superado la prueba, se pone en general conocimiento de los interesados las calificaciones provisionales obtenidas, que se detallan a continuación:

Apellidos y nombre	Experiencia profesional	Titulaciones académicas	Cursos de formación	Conocimientos de valenciano	Idiomas comunitarios	Otros méritos	Total
Matias Gutierrez, Celian Meisu	0,00	0,00	0,00	1,50	0,75	0,00	2,25
Moreno García, Natalia	0,25	0,00	0,20	1,00	0,00	0,00	1,45
Álvarez Ávila, María	0,00	0,00	0,00	0,00	0,75	0,00	0,75

Cuarto. Se establece un plazo de **dos días hábiles**, contados a partir del día siguiente al de la publicación de este anuncio, para que los interesados formulen las reclamaciones que estimen convenientes, dirigidas al presidente de la comisión, en relación a la calificación obtenida, en la forma establecida en las bases de la convocatoria.

Quinto. Las personas aspirantes podrán presentar escrito de renuncia a este plazo si estuviesen de acuerdo con las valoraciones. Esta renuncia deberá ser presentada por todas las personas aspirantes para poder ser considerada por la comisión. Se efectuará mediante escrito firmado remitido al correo electrónico: mlcarnic@upvnet.upv.es, establecido por la comisión a tal efecto.

Lo que se hace público para general conocimiento, de conformidad con lo dispuesto en las bases de la convocatoria.

El/la Presidente/a de la comisión.

MARIA NURIA|
RODRIGUEZ|CALATAYUD

Firmado digitalmente por MARIA
NURIA|RODRIGUEZ|CALATAYUD
Fecha: 2026.10.13 21:32:27 +02'00'

Fdo.: D/D^a. Rodríguez Calatayud, María Nuria

Parte I. Prueba teórica

20 puntos

Preguntas tipo test

1 punto por pregunta (8 puntos en total)

1. Metodología design thinking

Elige la opción que incluya las fases correctas en un orden lógico sin iteraciones

- a) Empatizar, idear, definir, testear y prototipar
- b) Empatizar, definir, idear, prototipar y testear - **correcta**
- c) Experimentar, testear, refinar y mejorar
- d) Ninguna de las anteriores es correcta

2. Filosofía de diseño Lean UX o Agile

Elige la definición más adecuada

- a) Minimizar las fases del proceso para conseguir un desarrollo limpio y rápido
- b) Reparto de las tareas equitativas entre los equipos de diseño, desarrollo y producto
- c) Validar las hipótesis de diseño mediante prototipos rápidos e iterativos - **correcta**
- d) Generar reuniones diarias para compartir el trabajo realizado por cada participante

3. En el ámbito del diseño UX/UI, cómo se define popularmente a un equipo pequeño, autónomo y multidisciplinario que se enfoca en resolver un objetivo o funcionalidad específica?

- a) Sprint
- b) Tribe
- c) Team
- d) Squad - **correcta**

4. En el contexto del diseño de productos digitales, ¿qué describe mejor un MVP?

- a) Una versión del producto con todas sus funcionalidades principales, optimizada para ofrecer una experiencia de usuario completa.
- b) Un prototipo interactivo que simula las funcionalidades y posibles variables del producto para validarlas antes de desarrollarlas.
- c) Una versión mínima y funcional del producto que permite comprobar una hipótesis con usuarios y obtener aprendizaje. - **correcta**

d) Una versión inicial del producto que incluye las funcionalidades más innovadoras para diferenciarlo de la competencia.

5. Heurísticas de usabilidad:

Las 10 heurísticas de usabilidad más influyentes en UX fueron desarrolladas por:

- a) Willy Nelson y Bruce Tognazzini
 - b) Jakob Nielsen y Rolf Molich - **correcta**
 - c) Alan Kay y Douglas Engelbart
 - d) Donald Draper y Bill Atkinson
-

6. ¿Qué es un proto-user journey en el proceso de diseño UX?

- a) Una representación visual de la arquitectura de información de un producto digital, organizada según las pantallas que debe recorrer el usuario.
 - b) Una primera hipótesis sobre las etapas, acciones, necesidades y posibles puntos de fricción que puede experimentar un usuario al alcanzar un objetivo. - **correcta**
 - c) Un recorrido definitivo del usuario basado en datos obtenidos mediante pruebas de usabilidad con usuarios reales.
 - d) Un primer tanteo sobre el mapa de navegación de una interfaz que define las conexiones entre las diferentes páginas y funcionalidades, describiendo una tarea concreta a realizar por el usuario.
-

7. Exportación en Figma:

Cuando exportamos un recurso gráfico en Figma con escala 2x en formato PNG:

- a) El archivo se exporta en doble tamaño respecto al frame o elemento original, útil para pantallas retina/HiDPI - **correcta**
 - b) Se exporta con el mismo tamaño pero con compresión de color de 16 bits
 - c) Se exporta como formato vectorial SVG para obtener la máxima resolución
 - d) Genera automáticamente un archivo CSS con el background correspondiente
-

8. Exportación de recursos para impresión:

Si vamos a preparar los AAFF de un póster publicitario de un evento, ¿cuál sería el mejor modo de hacerlo?

- a) 150 ppp, RGB, formato PNG sin perfil de color y sin sangrado de recorte
- b) 300 ppp, CMYK, formato JPEG sin perfil de color incrustado y con sangrado de recorte
- c) 300 ppp, CMYK, formato PDF con perfil de color incrustado y con sangrado de recorte - **correcta**
- d) 150 ppp, modo LAB, formato TIFF sin compresión ni perfil

Preguntas de desarrollo

4 puntos por pregunta. 12 puntos en total

1. Define el concepto de experiencia de usuario (UX), explica su origen, dimensiones que la definen y describe la relación entre UX y UI.

200 palabras máximo

Criterio	Qué debe aparecer	Puntos
1. Definición de UX	Entiende UX como la experiencia global de la persona al interactuar con un producto, servicio o sistema. No la reduce a estética o interfaz.	1
2. Origen y Donald Norman	Identifica antecedentes como HCI/diseño centrado en el usuario y señala a Donald Norman en los años 90 como quien acuña el término para ampliar el enfoque más allá de interfaz y usabilidad.	1
3. Dimensiones de la UX	Si lo menciona, identifica el UX Honeycomb de Peter Morville y sus dimensiones: útil, usable, deseable, encontrable, accesible, creíble y valioso. No es necesario que explique las siete en profundidad para obtener el punto, pero sí que las reconozca correctamente.	1
4. Relación UX–UI	Explica claramente que UI forma parte de UX, pero UX tiene un alcance mayor. Debe poder ejemplificar que una interfaz visualmente buena puede ofrecer una mala experiencia por problemas de uso, accesibilidad, objetivos, etc.	1

2. Protopersona y user persona. Define ambos y establece sus diferencias.

Explica ambos conceptos en el contexto del diseño UX.

200 palabras máximo

Criterio	Descripción	Puntuación
----------	-------------	------------

1. Definición de protopersona	Define la protopersona como una representación inicial del usuario basada principalmente en hipótesis, conocimiento previo o suposiciones, y explica su utilidad para orientar las primeras fases de un proyecto UX.	1 punto
2. Definición de user persona	Define correctamente la user persona como una representación del usuario o segmento de usuarios basada en datos de investigación, pudiendo incluir necesidades, objetivos, comportamientos, motivaciones, frustraciones e <i>insights</i> .	1 punto
3. Diferencia fundamental y proceso	Explica claramente que la principal diferencia está en la evidencia que sustenta cada representación: hipótesis frente a investigación/validación. Comprende que una protopersona puede evolucionar o ser contrastada mediante investigación para construir una user persona más fundamentada.	1 punto
4. Aplicación al proceso UX	Explica correctamente para qué sirve cada una dentro del proceso de diseño y las ubica temporalmente en el mismo: la protopersona ayuda a formular hipótesis y orientar la investigación (inicio de la investigación); la user persona permite sintetizar los hallazgos y mantener una representación compartida de los usuarios para apoyar decisiones de diseño (parte intermedia o final de la investigación).	1 punto

3. Organización de una publicación digital

El Diploma de Experto en Diseño de Interfaz (DDI) quiere lanzar una publicación digital en formato PDF en julio de 2027 que resuma lo ocurrido en la primera edición y que recoja un breve texto a modo de testimonio de cada docente. Explica cómo organizarías el proceso de recopilación de materiales y diseño de la misma:
200 palabras máximo

Criterio de evaluación	Descripción	Puntuación máxima
1. Claridad y coherencia del proceso descrito	Explica de forma estructurada cómo se organizaría la recopilación de información, con lógica interna y lenguaje claro.	1 punto
2. Uso de formulario para la recopilación de datos	Menciona o propone una herramienta de formulario (Google Forms o similar) como medio de recogida de información.	1 punto
3. Accesibilidad y gestión de la información	Indica el uso de una plataforma compartida o accesible para el equipo (Google Drive, Notion, etc.) donde centralizar los materiales.	1 punto
4. Planificación temporal y fases de trabajo	Establece un calendario en fases claras (por ejemplo: envío de solicitud, recordatorio, fecha límite, revisión, maquetación).	1 punto

Parte II. Prueba práctica

40 puntos

El Diploma de Experto en Diseño de Interfaz (DDI) va a organizar una charla abierta sobre diseño digital y necesita preparar el material gráfico y de comunicación para su difusión.

Se facilita a la persona candidata:

- Un equipo informático para realizar la prueba, siendo obligatorio su uso y no permitiéndose la utilización de equipos propios.
- Un documento de texto con la información del evento (nombre del conferenciante, fecha, hora, lugar y resumen de la ponencia).

- Un archivo de Illustrator con los recursos visuales necesarios (logotipos, tipografías, paleta de colores y elementos gráficos del DDI).

A partir de este material, diseña las siguientes piezas:

- Un cartel vertical 50 × 70 cm para impresión.
- Un story estático para Instagram (1080 × 1920 px)
- Un banner horizontal (1440 × 300 px) para la cabecera de la web del DDI

Los archivos finales deberán exportarse en su formato adecuado (PDF para impresión, JPG o PNG para web y redes sociales) y guardarse en la carpeta “Formatos exportados prueba DDI”, que estará ubicada en el escritorio del equipo.

El diseño deberá mantener la coherencia visual con la identidad del título y transmitir un tono actual, profesional y vinculado al ámbito del diseño digital. El tiempo para la realización de la prueba será de 90 minutos.

Rúbrica — Parte II. Prueba práctica · 40 puntos

Criterio	Puntos
1. Jerarquía y composición visual	8
2. Tipografía y legibilidad	8
3. Aplicación de la identidad visual del DDI	8
4. Comunicación del contenido y adecuación al contexto	8
5. Adaptación y coherencia entre los tres formatos	8
TOTAL	40