



Tema 3. Herramientas digitales para el pensamiento visual

SOLUCIONARIO TEST DE AUTOEVALUACIÓN TEMA 3

Instrucciones

Cuestionario tipo test de autoevaluación de verdadero o falso. Marque la respuesta correcta y compruebe sus aciertos y errores en el solucionario.

1. El software de código abierto es aquel que está abierto para poder descargárselo como *demo* aunque luego hay que pagar.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso.**
2. Para empezar a trabajar el pensamiento visual de manera digital no es necesario obligatoriamente tener un ordenador fijo o portátil, con la *tablet* o el *smartphone* puede ser suficiente.
 - a. Verdadero.**
 - b. Falso.
3. El mejor programa para crear mapas mentales lo mejor es Adobe Illustrator porque es un programa sencillo, fácil de usar e intuitivo.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso.**
4. Hacer animaciones gráficas es complicado porque es necesario conocer algún lenguaje de programación como HTML5.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso.**
5. Para el retoque de imágenes podemos usar otros programas aparte de Photoshop como GIMP que son igualmente potentes y efectivos.
 - a. Verdadero.**
 - b. Falso.
6. Antes de comenzar un proyecto de pensamiento visual lo primero es trabajar con la herramienta y después pensar la historia que queremos contar.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso.**
7. Si queremos digitalizar un dibujo sólo podemos hacerlo escaneando el que hayamos hecho primero en papel.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso.**



8. Todos los programas de edición de vídeo funcionan igual: hay que montar secuencialmente la escena, desde el principio hasta el final.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso**

9. La visualización de datos estática se suele llamar infografía y la interactiva o dinámica, dataviz.
 - a. Verdadero.**
 - b. Falso.

10. Existen multitud de herramientas digitales para aplicar el pensamiento visual al desarrollo de historias e ideas.
 - a. Verdadero.**
 - b. Falso.