**Tema 2. Sketching y creatividad narrativa**

**TEST DE AUTOEVALUACIÓN TEMA 2**

**Instrucciones**

Cuestionario tipo test de autoevaluación con una respuesta correcta. Marque la que considere es la respuesta más acertada y compruebe sus aciertos y errores en el solucionario

1. ¿Qué es un *sketch*?
   1. Un garabato de formas simples, sin estructura.
   2. Un esbozo estructurado y elaborado.
   3. Una línea de texto anunciando un proyecto.
   4. Todas las anteriores son correctas.
2. Según Dan Roam, ¿cuántos tipos de personas hay a la hora de enfrentarse a un *sketch*?
   1. Dos: personas de lápiz rojo y personas de lápiz negro.
   2. Tres: personas de lápiz rojo, de marcador amarillo y de lápiz negro.
   3. Cuatro: personas de rotulador azul, de lápiz rojo, de marcador amarillo y de lápiz negro.
3. Para Dan Roam, el proceso del pensamiento visual tiene cuatro fases:
   1. Ver, procesar, imaginar y enseñar.
   2. Mirar, mostrar, imaginar y sintetizar.
   3. Ver, mirar, observar y reflexionar.
   4. Mirar, ver, imaginar y mostrar.
4. El alfabeto visual básico se compone de:
   1. 3 elementos: línea, punto y círculo.
   2. 4 elementos: línea, punto, círculo y cuadrado.
   3. 5 elementos: línea, punto, círculo, cuadrado y triángulo.
   4. Más de 5 elementos: línea, punto, círculo, cuadrado, triángulo y todas sus posibles combinaciones.
5. Los pictogramas son representaciones de conceptos abstractos y los ideogramas son representaciones figurativas de objetos reales.
   1. Verdadero.
   2. Falso.
6. Una visualteca es una biblioteca de imágenes a la que recurrir cuando sea necesario.
   1. Verdadero.
   2. Falso
7. El storytelling es el arte de contar historias a través de:
   1. Un elemento principal: el argumento.
   2. Dos elementos principales: argumento y personajes.
   3. Tres elementos principales: argumento, personajes y punto de vista narrativo.
   4. Cuatro elementos principales: argumento, personajes, punto de vista narrativo y diálogos.
8. Contar historias cumple con tres funciones principales:
   1. Educar, entretener e inculcar valores.
   2. Fáctica, expresiva y comercial.
   3. Formar, informar y deformar.
   4. Crear, reflexionar y divertir.
9. El viaje del héroe de Campbell…
   1. …es un patrón narrativo que se ha repetido en multitud de leyendas populares.
   2. …sigue un ciclo de separación, iniciación y retorno.
   3. …estipula doce pasos en la aventura hasta volver al punto de inicio con una transformación del protagonista.
   4. Todas las anteriores son correctas.
10. Según DeGraff, ¿cuántos tipos de creatividad existen?
    1. Tres: mimética, narrativa e intuitiva.
    2. Cuatro: mimética, analógica, narrativa e intuitiva.
    3. Cinco: mimética, analógica, bisociativa, narrativa e intuitiva.
    4. Seis: mimética, analógica, bisociativa, narrativa, intuitiva y reflexiva.