



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*?
 - a. Un garabato de formas simples, sin estructura.
 - b. Un esbozo estructurado y elaborado.
 - c. Una línea de texto anunciando un proyecto.
 - d. Todas las anteriores son correctas.

2. Según Dan Roam, ¿cuántos tipos de personas hay a la hora de enfrentarse a un *sketch*?
 - a. Dos: personas de lápiz rojo y personas de lápiz negro.
 - b. Tres: personas de lápiz rojo, de marcador amarillo y de lápiz negro.
 - c. 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:
 - a. Ver, procesar, imaginar y enseñar.
 - b. Mirar, mostrar, imaginar y sintetizar.
 - c. Ver, mirar, observar y reflexionar.
 - d. Mirar, ver, imaginar y mostrar.

4. El alfabeto visual básico se compone de:
 - a. 3 elementos: línea, punto y círculo.
 - b. 4 elementos: línea, punto, círculo y cuadrado.
 - c. 5 elementos: línea, punto, círculo, cuadrado y triángulo.
 - d. 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.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso.

6. Una visualteca es una biblioteca de imágenes a la que recurrir cuando sea necesario.
 - a. Verdadero.
 - b. Falso.



7. El storytelling es el arte de contar historias a través de:
 - a. Un elemento principal: el argumento.
 - b. Dos elementos principales: argumento y personajes.
 - c. Tres elementos principales: argumento, personajes y punto de vista narrativo.
 - d. Cuatro elementos principales: argumento, personajes, punto de vista narrativo y diálogos.

8. Contar historias cumple con tres funciones principales:
 - a. Educar, entretener e inculcar valores.
 - b. Fáctica, expresiva y comercial.
 - c. Formar, informar y deformar.
 - d. Crear, reflexionar y divertir.

9. El viaje del héroe de Campbell...
 - a. ...es un patrón narrativo que se ha repetido en multitud de leyendas populares.
 - b. ...sigue un ciclo de separación, iniciación y retorno.
 - c. ...estipula doce pasos en la aventura hasta volver al punto de inicio con una transformación del protagonista.
 - d. Todas las anteriores son correctas.

10. Según DeGraff, ¿cuántos tipos de creatividad existen?
 - a. Tres: mimética, narrativa e intuitiva.
 - b. Cuatro: mimética, analógica, narrativa e intuitiva.
 - c. Cinco: mimética, analógica, bisociativa, narrativa e intuitiva.
 - d. Seis: mimética, analógica, bisociativa, narrativa, intuitiva y reflexiva.