**Tema 3. Herramientas digitales para el pensamiento visual**

**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.
	1. Verdadero.
	2. 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.
	1. Verdadero.
	2. Falso.
3. Para crear mapas mentales lo mejor es usar Adobe Illustrator porque es un programa sencillo, fácil de usar e intuitivo.
	1. Verdadero.
	2. Falso.

1. Para hacer animaciones gráficas es necesario conocer algún lenguaje de programación como HTML5.
	1. Verdadero.
	2. Falso.
2. Para el retoque de imágenes podemos usar otros programas aparte de Photoshop como GIMP que son igualmente potentes y efectivos.
	1. Verdadero.
	2. Falso.
3. Para comenzar un proyecto de pensamiento visual lo primero es trabajar con la herramienta y después pensar la historia que queremos contar.
	1. Verdadero.
	2. Falso.
4. Si queremos digitalizar un dibujo sólo podemos hacerlo escaneando el que hayamos hecho primero en papel.
	1. Verdadero.
	2. Falso.
5. Todos los programas de edición de vídeo funcionan igual: hay que montar secuencialmente la escena, desde el principio hasta el final.
	1. Verdadero.
	2. Falso
6. La visualización de datos estática se suele llamar infografía y la interactiva o dinámica, dataviz.
	1. Verdadero.
	2. Falso.
7. Existen multitud de herramientas digitales para aplicar el pensamiento visual al desarrollo de historias e ideas.
	1. Verdadero.
	2. Falso.