



## 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.
  - 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. Para crear mapas mentales lo mejor es usar Adobe Illustrator porque es un programa sencillo, fácil de usar e intuitivo.
  - a. Verdadero.
  - b. Falso.
4. Para hacer animaciones gráficas 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. Para 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.