

Actividad 1:

CUESTIONARIO INICIAL INTERACTIVO (para Quizizz, Mentimeter o Kahoot!) sobre arte, diseño, dibujo técnico, desarrollo sostenible, y campos de interés del alumnado.

Busca el Quizizz “IMAGINART EN 3D CUESTIONARIO INICIAL”. El link para localizarlo es:

https://quizizz.com/admin/quiz/638eff49924ce2001e19635c?source=quiz_share

Inicia sesión en Quizizz, copia, edita y pide a tu alumnado realizar el cuestionario. Los resultados se mostrarán en vivo.

*En color negro, las preguntas tipo Quiz, en azul las encuestas, y en verde, las preguntas abiertas. Las respuestas correctas aparecen en negrita.

1. El campo de desarrollo que más me interesa es el de...

A. Las artes Plásticas. B. La comunicación audiovisual. C. El diseño. D. La publicidad.

2. Zaha Hadid fue una famosa...

A. **Arquitecta.** B. Diseñadora gráfica. C. Ingeniera industrial. D. Pintora.

3. Las producciones artísticas gigantes de Jaume Plensa (p. ej. Carlota, 12 m. altura, en Newport) son posibles gracias...

A. A su experiencia y trayectoria como escultor. B. Al empleo de nuevas tecnologías. C. A la colaboración de ingenieros. D. **Las tres respuestas anteriores son correctas.**

4. Si fuese artista plástico, me gustaría crear...

A. Instalaciones artísticas. B. Esculturas. C. Piezas de artesanía.

5. Del mundo del diseño me interesa sobre todo...

A. El interiorismo y la decoración. B. La moda y los complementos. C. Los objetos industriales.

6. Al modelo 3D construido para detectar fallos en el diseño de un producto, y así probar su viabilidad, se le denomina...

A. Bosquejo. B. Renderizado. C. Módulo. D. **Prototipo.**

7. La ergonomía es una disciplina orientada a...

A. Mejorar la productividad. B. Promover la salud y el bienestar. C. Reducir los accidentes. **D. Las tres respuestas anteriores son válidas.**

8. El reconocimiento de la propiedad intelectual de un autor se denomina...

A. *Royalty*. B. Franquicia. **C. Copyright.** D. Canon.

9. Si una habitación de 10 metros de longitud aparece dibujada en un plano con una medida de 20 cm, ¿a qué escala se ha dibujado?

A. 1:5. **B. 1: 50.** C. 1:500.

10. Si seccionamos un cono con un plano paralelo a su eje de revolución, la forma plana obtenida es:

A. Una circunferencia. B. Una elipse. **C. Una hipérbola.** D. Una parábola.

11. Si seccionamos una esfera con un plano, la forma plana obtenida...

A. Es siempre una circunferencia. B. Depende de la inclinación del plano. Puede ser una circunferencia o una elipse.

12. Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) son actualmente...

A. 30. B. 4. **C. 17.**

13. ¿En qué fecha deberían lograrse esos objetivos de desarrollo sostenible?

A. En 2030. B. En 2050. C. Al finalizar este siglo.

14. ¿Podrías citar alguno de esos ODS?

Escribe tu respuesta.

15. En 2015, 193 países aprobaron los ODS que conforman la Agenda 2030, entre otros, erradicar la pobreza extrema y el hambre, combatir la desigualdad, el cambio climático, asegurar la igualdad de género y los derechos humanos de las mujeres, y garantizar el acceso universal a servicios de salud, y a una educación de calidad.

¿Crees que se pueden lograr?

A. Absolutamente, sí. B. No en grado máximo, pero se conseguirán grandes logros. C. Puede que alguno sí, pero, en general, pequeños logros. D. No lo creo, es poco probable.

16. Pienso que modelar en 3D...

- A. Requiere demasiadas habilidades, conocimientos y práctica,
- B. Es relativamente sencillo, si dispones del *software* adecuado.
- C. Es muy fácil.

17. Modelar digitalmente en 3D es posible desde hace...

- A. Una década. B. 25 años. C. **Más de medio siglo.**

18. En mi opinión, el campo de aplicación del modelado 3D más interesante es...

- A. El cine, la televisión y los videojuegos.
- B. La escultura y las artes plásticas.
- C. La arquitectura y la ingeniería.
- D. La medicina, p. ej. para la impresión de tejidos y órganos.

19. ¿Consideras que es posible imprimir una vivienda en 3D?

- A. No. Las impresoras 3D tienen aún un tamaño reducido.
- B. Aún no es posible imprimir en hormigón, pero sí en plástico. Se podría imprimir por piezas y luego ensamblar.
- C. **Ya es una realidad. Se puede imprimir *in situ* con impresoras 3D que utilizan un brazo robótico para imprimir en un hormigón especialmente formulado.**

20. ¿Crees que una mezcla de residuos industriales con cemento u hormigón para abordar problemas ambientales es una alternativa válida a los materiales de construcción tradicionales?

- A. No. Ese material no sería eficiente para producir estructuras, aunque sí se ha logrado imprimir objetos de mobiliario urbano en 3D a partir de residuos de plástico locales (proyecto Print your City en Ámsterdam).
- B. Aún no, pero lo será en un futuro próximo. Ya se está investigando dentro del programa SReAM (Sustainable Resources for Additive Manufacturing).
- C. **Sí, esta mezcla de hormigón ya es una realidad. Investigadores del Instituto Indio de Tecnología (IIT) de Guwahati han demostrado que ofrece ventajas al poderse imprimir en 3D sin necesidad de molde.**

21. Si en el futuro trabajara en medios audiovisuales, me encantaría crear...

- A. Escenografías para videojuegos. B. Animaciones 3D para cine o TV. C. Escenografías para espectáculos audiovisuales.

22. Si trabajase en el mundo de la publicidad, yo preferiría crear...

A. *Stands* de marcas para ferias. B. Diseños para entornos digitales. C. Embalajes creativos.

23. A la tecnología que permite superponer elementos virtuales sobre nuestra visión de la realidad, se le denomina...

A. Internet de las cosas. B. Metaverso. **C. Realidad Aumentada.** D. Realidad Virtual.

24. ¿Cuál de las siguientes definiciones de Metaverso no sería correcta?

A. Un juego *online* donde los participantes utilizan gafas de realidad virtual y avatares.

B. Una red de espacios virtuales donde las personas podrán moverse, realizar actividades e interactuar sin compartir el mismo espacio físico.

C. La próxima fase de Internet móvil, pero su realización plena aún es una incógnita.

D. Un marco para una vida hiperconectada, en la que poder socializar, trabajar, aprender, entretenerse, comprar, crear...

25. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones del Metaverso te parece más interesante?

A. Interactuar y socializar.

B. Teletrabajar en espacios laborales virtuales.

C. Realizar turismo virtual.

D. Asistir a eventos virtuales (musicales, deportivos, culturales, etc.).

E. Formarse a través de aulas virtuales de aprendizaje.

F. Aprovechar las oportunidades de *marketing* que ofrece.