



## Curso de Adobe XD



## Aprobaste el curso

Felicitaciones, ya puedes acceder a tu [diploma digital](#)

9.52

Calificación

20 / 21

Aciertos

## 1. ¿Cuál es el uso principal de Adobe XD?

Crear wireframes, componentes visuales, flujos de navegación y prototipos altamente fieles al resultado final. ✓

## 2. ¿Puedo modificar las dimensiones de mi Artboard una vez creado?

Sí, aunque solo pueden hacerse los ajustes de forma manual

[REPASAR CLASE](#)

## 3. ¿Cómo aparece la herramienta manita en XD?

Pulsando la barra espaciadora del teclado



4. ¿Dónde queda recogida la herramienta pluma?

En la herramienta de edición.



5. ¿Cómo incluyo un color pantone en las formas creadas para mis diseños?

No es posible, Adobe XD solo recoge valores rgb o hexadecimales.



6. ¿Qué herramienta nos permite incluir imágenes en formas?

Máscaras



7. ¿Qué funcionalidades de Adobe XD nos facilitan la creación de un diseño responsive?

Grids, layouts y tamaño receptivo.



8. ¿Puedo usar simultáneamente los grids de cuadrícula y columnas?

No. Se aconseja utilizar una u otra. La estructura debe ser clara y modulada, aunque no rígida.



9. Selecciona las ventajas más evidentes del diseño responsive

Adaptabilidad y fluidez del contenido. Menor carga visual. Ahorro de espacio y optimización de carga.



10. ¿Cómo puedo crear y guardar hojas de estilos?

Adobe XD todavía no lo permite



11. Selecciona el grupo que engloba las denominadas herramientas avanzadas:

Máscaras, imágenes, alinear y distribuir elementos, pluma y combinar formas.



12. ¿Cuál es la fase idónea del prototipado para realizar un test de usuarios?

Hi-fi o wireframe en alta.



13. ¿Qué herramientas deben usarse en nuestro primer wireframe?

Lápiz y papel.



14. ¿Cuál es la herramienta que nos permite inspirarnos y encontrar el estilo de una marca?

Moodboard.



15. ¿En qué parte de XD puedo crear mis primeras interacciones?

Solo es posible desde el entorno de prototipo.



16. Señala la buena práctica en usabilidad cuando se crean interacciones:

Permitir al usuario volver hacia atrás, no dejarlo atrapado.



17. ¿A qué le llamamos instancia?

A un componente maestro duplicado.



18. Con el ejemplo visto en clase ¿qué tipo de animación es el más idonea para ver el perfil de un usuario?

Superposición.



19. Javier ha terminado su proyecto y quiere compartirlo con parte de su equipo. Le gusta colaborar y recibir aportes que enriquezcan su diseño. Para ello, ¿dónde puede realizar tal función?

Desde el entorno de compartir, generando un enlace tras haber seleccionado design review.



20. María es desarrolladora en un equipo de Front. Al recibir el diseño realizado por Javier, ha comprobado que no puede descargarse ningún asset ni imagen. ¿Qué debería haber hecho Javier para facilitarle su trabajo a María?

Habilitar desde el entorno de diseño el check en 'Marcar para exportar con el componente seleccionado'.



21. Abel es compañero de estudio de Javier. Como Javier está de vacaciones, le toca a él modificar el logotipo de la aplicación, ya que el cliente ha pedido cambios. Lamentablemente no puede hacerlo porque Javier no guardó el componente en el formato adecuado. ¿Qué tipo de archivo era el que necesitaba Abel?

SVG.



**REGRESAR**