|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ACTIVIDAD DIDÁCTICA COMPLETAR ESPACIOS | | | |
| Generalidades de la actividad:   * Las indicaciones, el mensaje de correcto e incorrecto debe estar la redacción en segunda persona. * Diligenciar solo los espacios en blanco. * Se deben resaltar en amarillo las palabras del enunciado que deben completarse. Tenga en cuenta que cada espacio debe contener una sola palabra. * El aprendiz recibe una retroalimentación cuando responde de manera correcta o incorrecta cada pregunta. * Al final de la actividad se muestra una retroalimentación de felicitación si logra el 70% de respuestas correctas o retroalimentación de mejora si es inferior a este porcentaje. * Las palabras a completar el espacio debe estar en mayúscula y no debe contener carácteres especiales.   Para sugerir este tipo de actividad tener presente equipo de Diseño Instruccional, que solo debe haber seis opciones de elementos a arrastrar y soltar y que cada campo tiene un límite de palabras permitidas para garantizar el responsive web. | | | |
| Instrucciones para el aprendiz | | | *Esta actividad le permitirá determinar el grado de apropiación de los contenidos del componente formativo:CF02.*  *Antes de su realización, se recomienda la lectura del componente formativo mencionado. Es opcional (no es calificable), y puede realizarse todas las veces que se desee.*  *Complete los espacios en blanco de cada uno de los enunciados y luego haga clic en el botón verificar respuesta.* |
| Nombre de la actividad | | | *El arte de los videojuegos.* |
| Objetivo de la actividad | | | *Reconocer los principios básicos que se deben tener en cuenta para la creación de videojuegos como herramienta para un mejor aprendizaje.* |
| Texto descriptivo | | | *Arrastrar la palabra que corresponda al enunciado.* |
| OPCIONES | | | |
| Enunciado | | | |
| No. | **Opción** | | |
| 1 | Las figuras evocan *emociones* que se asocian de forma intrínseca con las vivencias de las personas | | |
| 2 | En el diseño de personajes se encuentran los personajes no jugadores *NPC*, estos hacen referencia a los que habitan los escenarios del juego. | | |
| 3 | Todos los objetos utilizados por los personajes o NPC en un videojuego, exceptuando la vestimenta, son llamados *props.* | | |
| 4 | En la definición de un personaje se hace necesario conocer las *texturas*, que son parte de los objetos diseñados por el hombre y la naturaleza. | | |
| 5 | Los *colores* tienen diversos significados y funcionalidades, esenciales en el diseño de escenarios idóneos que logren transmitir diferentes sensaciones y emociones en puntos concretos del juego. | | |
| 6 | El *modelado 3D* consiste en representar cualquier elemento de manera tridimensional en un *software* de computador. | | |
| 7 | Para el modelado 3D en cada *software*, lo primero que se tiene que entender es la escena. Para ello, el sistema de *coordenadas* se hace indispensable para poder navegar en la escena. | | |
| 8 | Los *materiales* constan de diferentes propiedades, una de ellas es cómo absorbe la luz, si se refracta o se refleja. | | |
| MENSAJE FINAL ACTIVIDAD | | | |
| Mensaje cuando supera el 70% de respuestas correctas | | *¡Excelente! Te felicito, has superado la actividad, denota apropiación en los conceptos y manejo de los temas vistos en el componente formativo.* | |
| Mensaje cuando el porcentaje de respuestas correctas es inferior al 70% | | *Lamentablemente no ha superado la actividad, le invitamos a repasar de nuevo el componente formativo y volver a presentarla.* | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CONTROL DE REVISIÓN** | | |
|  | **Responsable** | **Fecha** |
| **Revisión de Estilo** |  |  |
| **Revisión Asesor metodológico** |  |  |