|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 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:CF05.*  *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 | | | *Assets y su optimización.* |
| Objetivo de la actividad | | | *Identificar los conceptos básicos de optimización de assets con el fin de obtener mejores prácticas en su aplicación.* |
| Texto descriptivo | | | *Se debe arrastrar la palabra correcta en el espacio vacío.* |
| OPCIONES | | | |
| Enunciado | | | |
| No. | **Opción** | | |
| 1 | La primera regla de *optimización* es en encontrar dónde está el problema de rendimiento. | | |
| 2 | El aspecto *gráfico* es el que puede tener el mayor nivel de exigencia en procesamiento, consumo de memoria y cálculo matemático. | | |
| 3 | El problema de rendimiento, en el CPU, se da por el número o cantidad de elementos presentes en la cola de *renderizado* | | |
| 4 | En el *GPU* el problema de rendimiento se da por el ancho de banda que posee el sistema para procesar. | | |
| 5 | Las *CPU* solo pueden ejecutar código escrito en lenguajes muy simples | | |
| 6 | Se listan las características de *compilación*, mostrando incluso de forma gráfica mediante captura, que en efecto se realizó la configuración de acuerdo con los requerimientos. | | |
| 7 | Los archivos de *registro* son útiles cuando se ha experimentado un problema, para averiguar exactamente dónde ocurrió el problema. | | |
| 8 | Todos los mensajes, advertencias y errores escritos en la ventana de la *consola* en el Editor también se escriben en estos archivos de registro. | | |
| MENSAJE FINAL ACTIVIDAD | | | |
| Mensaje cuando supera el 70% de respuestas correctas | | *¡Excelente! Felicitaciones, has superado la actividad evidenciando apropiación del material y temas vistos en el componente formativo.* | |
| Mensaje cuando el porcentaje de respuestas correctas es inferior al 70% | | *Lamentablemente no ha superado esta actividad, le invitamos a repasar nuevamente el componente formativo.* | |

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