| ACTIVIDAD DIDÁCTICA CUESTIONARIO | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 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. * El aprendiz recibe una retroalimentación cuando responde de manera correcta o incorrecta cada pregunta. * Señale en la columna Rta. Correcta con una (x) de acuerdo con las opciones presentadas. * 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.   Para sugerir este tipo de actividad tener presente equipo de Diseño Instruccional, que solo debe haber máximo doce opciones de pregunta 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:* **Programación de eventos de personajes y entornos.**  *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.*  *Lea la afirmación de cada ítem y luego señale verdadero o falso según corresponda.* | |
| Nombre de la Actividad | | Conocimiento en videojuegos | |
| Objetivo de la actividad | | Identificar los diferentes componentes usados en la programación de eventos y personajes en los videojuegos. | |
| Texto descriptivo | | Lee detalladamente cada una de las preguntas y responde correctamente cada una de ellas. Demuestra tus conocimientos en el desarrollo de videojuegos. | |
| PREGUNTAS | | | |
| Pregunta 1 | | **Componente usado en los personajes para detectar colisiones con otros GameObjects.** | Rta(s) correcta(s) (x) |
| Opción a) | Rigibody | |  |
| Opción b) | BoxCollider | |  |
| Opción c) | CharacterController | | *X* |
| Opción d) | PlayerController | |  |
| Comentario respuesta correcta | | Excelente, tu respuesta fue correcta; continúa con tu formación y desarrolla habilidades en videojuegos. | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Respuesta incorrecta, te recomendamos revisar la unidad correspondiente a programación de eventos disparadores (interacción con el entorno.) | |
| Pregunta 2 | | **Método usado en Unity 3D para detectar el momento en que dos GameObjects se entrelazan entre sí.** | |
| Opción a) | OnCollisionEnter | |  |
| Opción b) | OnTriggerExit | |  |
| Opción c) | OnTriggerEnter | | *X* |
| Opción d) | EventSystem | |  |
| Comentario respuesta correcta | | Excelente, tu respuesta fue correcta; continúa con tu formación y desarrolla habilidades en videojuegos. | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Respuesta incorrecta, te recomendamos revisar la unidad correspondiente a programación de eventos disparadores (interacción con el entorno). | |
| Pregunta 3 | | **GameObject usado en Unity 3D para habilitar la ejecución de eventos en la UI.** | |
| Opción a) | RayCast | |  |
| Opción b) | SystemEvent | |  |
| Opción c) | EventSystem | | *X* |
| Opción d) | OnEvent | |  |
| Comentario respuesta correcta | | Excelente, tu respuesta fue correcta; continúa con tu formación y desarrolla habilidades en videojuegos. | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Respuesta incorrecta, te recomendamos revisar la unidad correspondiente a programación de eventos de interfaz HUD. | |
| Pregunta 4 | | **Elementos de la UI que permite mostrar elementos en forma de lista.** | |
| Opción a) | Slider | |  |
| Opción b) | Button | |  |
| Opción c) | Panel | |  |
| Opción d) | DropDown | | *X* |
| Comentario respuesta correcta | | Excelente, tu respuesta fue correcta; continúa con tu formación y desarrolla habilidades en videojuegos. | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Respuesta incorrecta, te recomendamos revisar la unidad correspondiente a programación de eventos de interfaz HUD. | |
| Pregunta 5 | | **Opción del menú principal que permite activar la ventana de navegación en unity3D** | |
| Opción a) | Windows>Navigation | |  |
| Opción b) | Windows>AI | |  |
| Opción c) | Windows>AI>Navigation | | *X* |
| Opción d) | AI>Navigation | |  |
| Comentario respuesta correcta | | Excelente, tu respuesta fue correcta; continúa con tu formación y desarrolla habilidades en videojuegos. | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Respuesta incorrecta, te recomendamos revisar la unidad correspondiente a programación de inteligencia artificial. | |
| Pregunta 6 | | **Botón usado en la ventana de navegación para crear la malla de navegación.** | |
| Opción a) | Create | |  |
| Opción b) | Baking | |  |
| Opción c) | Bake | | *X* |
| Opción d) | Static | |  |
| Comentario respuesta correcta | | Excelente, tu respuesta fue correcta; continua con tu formación y desarrolla habilidades en videojuegos. | |
| Comentario respuesta incorrecta | | Respuesta incorrecta, te recomendamos revisar la unidad correspondiente a programación de inteligencia artificial. | |
| MENSAJE FINAL ACTIVIDAD | | | |
| Mensaje cuando supera el 70% de respuestas correctas | | ¡Excelente! Te felicito, has superado la actividad.  Ha tenido algunas respuestas incorrectas, ¡debe estudiar más! | |
| Mensaje cuando el porcentaje de respuestas correctas es inferior al 70% | | Te recomendamos volver a revisar el componente formativo e intentar nuevamente la actividad didáctica. | |

| **CONTROL DE REVISIÓN** | | |
| --- | --- | --- |
|  | **Responsable** | **Fecha** |
| **Revisión de Estilo** | **José Gabriel Ortiz Abella** | **30-10-2022** |
| **Revisión Asesor metodológico** | **Silvia Milena Sequeda C.** | **28/10/2022** |