|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ACTIVIDAD DIDÁCTICA RELACIONAR TÉRMINOS | | | | | |
| 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. * 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 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: Conceptos de diseño del videojuego*  *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.*  *De acuerdo al enunciado planteado en la columna izquierda, arrastre cada término al lugar que considere correcto de la columna derecha.* | | |
| Nombre de la actividad | | | *Game Document Design* | | |
| Objetivo de la actividad | | | *Relacionar los conceptos clave con sus respectivas definiciones según se presentan en el Game Documen Design t, demostrando comprensión de la terminología y su aplicación en el diseño de juegos.* | | |
| OPCIONES | | | | | |
| Enunciado | | | | **Términos** | |
| No. | **Opción** | | | **No. Rta.** | **Opción** |
| 1 | Diagrama de Gantt | | | **1** | Es un gráfico de barras que permite planificar las tareas del proyecto y calcular actividades (en el eje Y) y tiempo (en el eje X). Es una gran manera de visualizar cuánto tomará cada tarea durante todo el proyecto y de hacer un seguimiento del progreso. |
| 2 | Actividad | | | **2** | Es el tiempo que podemos atrasar una actividad sin que se afecte la fecha de finalización del proyecto. |
| 3 | Tarea | | | **3** | Es una unidad de trabajo específico en una orden de trabajo. |
| 4 | Duración | | | **4** | Es el intervalo total de tiempo de trabajo activo para una tarea. |
| 5 | Retraso | | | **5** | Incremento de la duración del camino crítico, lo que implicará desplazar la fecha de finalización del proyecto y por tanto incumplir con el plazo. |
| 6 | Holgura | | | **6** | Es el tiempo que podemos atrasar una actividad sin que se afecte la fecha de finalización del proyecto. |
| 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** |  |  |
| **Revisión Asesor metodológico** |  |  |