|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 Arte conceptual, animación y edición de sonidos:*  *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 | | | *La animación en os videojuegos.* | | |
| Objetivo de la actividad | | | *Reconocer los elementos necesarios para editar y recrear la atmosfera de los videojuegos, generando con esto recursos gráficos atractivos y que aportan al desarrollo de aprendizajes.* | | |
| OPCIONES | | | | | |
| Enunciado | | | | **Términos** | |
| No. | **Opción** | | | **No. Rta.** | **Opción** |
| 1 | Ambiente visual y sonoro creado para un videojuego, de tal manera que el jugador se sienta inmerso en el juego. | | | **1** | Atmósfera |
| 2 | Programa multiplataforma de *software* libre (gratis) utilizado para el modelado, texturizado, renderizado, animación, edición y diseño de objetos tridimensionales. | | | **2** | Blender |
| 3 | Repeticiones que se pueden dar de un mismo elemento animado. Ejemplo, un hámster corriendo en una jaula. | | | **3** | *Loops* |
| 4 | Proceso de construir una estructura esquelética y articulada, para que un personaje u objeto se mueva correctamente al animarlo. | | | **4** | *Rigging* |
| 5 | Proceso de aplicación de una malla o piel, a la estructura metálica *(rigging*) del objeto o personaje, de manera que permita una correcta deformación al seguir el movimiento. | | | **5** | *Skinning* |
| MENSAJE FINAL ACTIVIDAD | | | | | |
| Mensaje cuando supera el 70% de respuestas correctas | | *¡Excelente! Te felicito, has superado la actividad* | | | |
| 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** |  |  |