|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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: Plan de pruebas de usabilidad*  *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 | | | Usabilidad y técnicas de evaluación | | |
| Objetivo de la actividad | | | Afianzar algunos de los conceptos más importantes asociados a la usabilidad y técnicas de evaluación de interfaces gráficas para sistemas *software*. | | |
| OPCIONES | | | | | |
| Enunciado | | | | **Términos** | |
| No. | **Opción** | | | **No. Rta.** | **Opción** |
| 1 | Disciplina encargada del estudio, análisis, organización, disposición y estructuración de la información en espacios de contenidos, y de la selección y presentación de los datos en los sistemas de información interactivos y no interactivos. | | | **1** | Arquitectura de la Información |
| 2 | Método utilizado para ayudar a diseñar o evaluar la arquitectura de información de un sitio. En una sesión con este método, los participantes organizan los temas en categorías que tienen sentido para ellos y también pueden ayudar a etiquetar estos grupos. | | | **2** | *Card Sorting* |
| 3 | Es una referencia a cómo un usuario experimenta e interactúa con un producto o servicio, un concepto más que un proceso. | | | **3** | Experiencia de usuario |
| 4 | Significa proporcionar flexibilidad para acomodarse a las necesidades de cada usuario y a sus preferencias y/o limitaciones. | | | **4** | Accesibilidad |
| 5 | Método de tipo Inspección, que se aplica para el análisis de la usabilidad sin usuarios, llevado a cabo por expertos, que consiste en evaluar los elementos de una interfaz a partir de una serie de principios. | | | **5** | Evaluación heurística |
| 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** |  |  |