|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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: Aplicación de pruebas de software*  *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 | | | Conceptos básicos de pruebas de software | | |
| Objetivo de la actividad | | | Afianzar algunos Conceptos básicos de Pruebas de Software | | |
| OPCIONES | | | | | |
| Enunciado | | | | **Términos** | |
| No. | **Opción** | | | **No. Rta.** | **Opción** |
| 1 | Simulan la demanda esperada que puede tener una aplicación y mide el resultado. | | | **1** | **Pruebas de carga** |
| 2 | Se calcula la respuesta del programa con diferentes medidas de peticiones del usuario. | | | **2** | **Pruebas de rendimiento** |
| 3 | Nos permite saber cuántos usuarios o peticiones puede soportar el programa, con esta prueba determinamos si el sistema es estable. | | | **3** | **Pruebas de estrés** |
| 4 | Consiste en probar el funcionamiento del programa con ciertos volúmenes de datos. | | | **4** | **Pruebas de volumen** |
| 5 | Se centran en validar que tan fácil se utiliza el programa en cuanto a facilidad de aprendizaje, eficiencia, memorización, errores y satisfacción. | | | **5** | **Pruebas de usabilidad** |
| 6 | Son las encargadas de verificar la capacidad del programa para soportar entradas o instrucciones incorrectas. Una de sus características principales es implementar mecanismos de software de detección de errores en el hardware. | | | **6** | **Pruebas de robustez** |
| 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** |  |  |