|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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: Metodologías de desarrollo 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 | | | Evaluación de términos en metodologías de desarrollo de *software* | | |
| Objetivo de la actividad | | | Asociar conceptos clave con sus descripciones correspondientes para reforzar el conocimiento de las metodologías de desarrollo de *software.* | | |
| OPCIONES | | | | | |
| Enunciado | | | | **Términos** | |
| No. | **Opción** | | | **No. Rta.** | **Opción** |
| 1 | Es el rol más importante en la metodología cascada ya que son los encargados directos de la creación de código. | | | **1** | Desarrolladores |
| 2 | Encargados de encontrar fallas en los productos finales y retornar el *software* a los desarrolladores para arreglar todos los defectos. | | | **2** | *Testers* |
| 3 | Encargado de la realización de estrategias de negocio que le permitan al producto *software* alcanzar popularidad en el mercado digital. | | | **3** | Analista del negocio |
| 4 | Es responsable de la calidad final del *software*. Administra el proyecto y lo subdivide en tareas entre los miembros del equipo. | | | **4** | Administrador del proyecto |
| 5 | Implica desarrollar un código que solamente haga lo que es necesario en la forma más sencilla posible, evitando duplicaciones y reduciendo el número de métodos y clases. | | | **5** | Metáfora |
| 6 | Sugiere el empleo de técnicas de prueba constantes antes de proceder con la escritura del código, como por ejemplo el TDD (Desarrollo Dirigido por Pruebas). | | | **6** | Diseño simple |
| 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** |  |  |