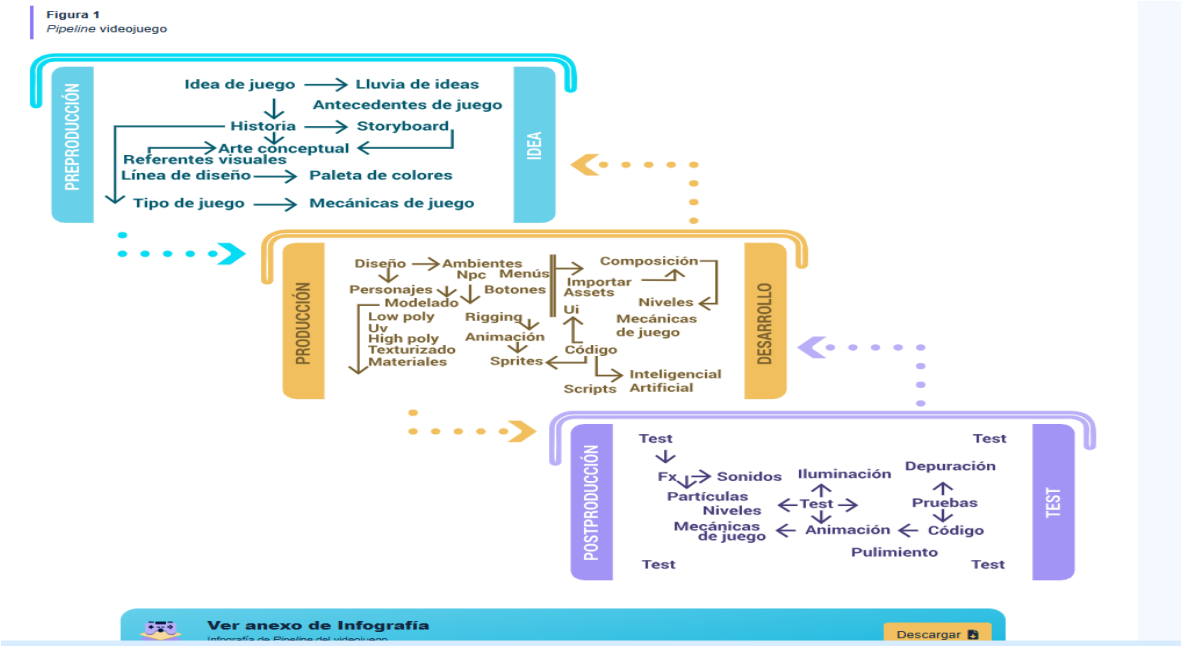
PROCESO					
EVIDENCIAS CONTRACTUALES					
NOMBRE DEL FORMATO					
PLANTILLA DOCUMENTOS Y FORMATOS EN WORD SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN Y AUTOCONTROL					
CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública	X	Pública Clasificada		Pública Reservada	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación

ANEXOS:





3.1.1. Actividad de aprendizaje GA1-220501089-AA1. Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.

Para esta actividad se identificarán algunos elementos gráficos basados en la historia y tipos de videojuegos para implementar en su propia planeación y diseño de videojuego.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la apropiación del contenido del componente formativo "**Historia y conceptos de diseño del videojuego**".

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA1-220501089-AA1-EV01. Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos gráficos y audiovisuales.**

Para llevar a cabo esta evidencia, deberá realizar y desarrollar un taller teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- ✓ Crear una línea de tiempo, destacando las épocas más importantes de la historia de los videojuegos a nivel mundial y de Colombia, basándose en la historia vista en el material de formación. Utilizar máximo 15 fechas relevantes. Para realizar este ejercicio puede utilizar la herramienta de diseño Canva: https://www.canva.com/infographics/templates/. Puede mirar el tutorial para el manejo de Canva: https://bit.ly/3B8sP45. Compartir la URL en el taller o una imagen captura de pantalla de la línea del tiempo en Canva.
- ✓ Nombrar tres videojuegos de su gusto y decir por qué le llamaron la atención. Además, describir qué tipos de juego son, en qué sistema de clasificación en los videojuegos están y en qué plataformas funcionan. Utilizar para esta evidencia máximo una página.
- ✓ Analizar tres videojuegos, identificar y describir en una corta frase los tres actos: el inicio, el nudo y el desenlace.