

Primer caso. Evaluación de outputs de un *shooter*.

Nivel de dificultad: fácil.

Como comandante de la Policía, debes evaluar los resultados de los aspirantes. Has decidido hacerlo mediante un videojuego tipo shooter (recuerda sus características y los tipos de outputs que ofrece). Debes decidir si el siguiente sujeto pasa la prueba teniendo en cuenta todos los objetivos de evaluación. Redacta tu informe donde incluyas:

Guía:

1. Define el tipo de evaluación y sus características.
2. Atendiendo al tipo de evaluación, establece criterios y objetivos – outputs que necesitas (razona tu elección).
3. Comenta los resultados del aspirante teniendo en cuenta cada uno de los outputs por separado y en conjunto.
4. Ofrece un sistema de clasificación de resultados que sea compatible con SCORM.

Sujeto: Aspirante a policía.

Prueba: abatir a todos los objetivos “enemigos” evitando dar a los “neutrales” (ambos en movimiento y durante un breve periodo de tiempo en la pantalla). La media de “enemigos” abatidos entre los aspirantes a policía se encuentra entre 35-45, y de “neutrales” entre 10-15.

Resultados:

Puntuación	Enemigos	Neutrales	Acciones	Tiempo
45	50	5	60	1'
Logros				
Abatir 5 – ha abatido 5 enemigos seguidos, sin abatir ningún neutral.				
¡Justo en el blanco!- ha acertado en la cabeza de 15 enemigos.				
El terror de los malos – ha abatido 10 enemigos utilizando sólo 10 disparos				