

Sexto caso: evaluación de características internas de objetos con outputs de videojuegos tipo simulador de físicas reales y carreras.

Nivel de dificultad: fácil.

Tenemos una empresa automovilística interesada en lanzar un nuevo modelo de fórmula uno. Para seleccionar, al mismo tiempo al mejor diseñador y el mejor producto decidimos emplear un género de videojuego combinado juego de carreras con simulador de físicas reales.

En el videojuego los diseñadores podrán crear el vehículo que deseen empleando diferentes materiales. Tras el nivel de creación podrán poner a prueba sus vehículos en una carrera contra el resto de los automóviles creados. Los outputs que podemos extraer de ambas partes nos darán pistas sobre las habilidades de los diseñadores y sobre la resistencia, estabilidad, velocidad de los automóviles, es decir, debemos tomar en cuenta que se trata de una evaluación multidimensional.

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: vehículo y diseñador.

Prueba: superar el máximo número de puzzles.

Ranking								
Modelo de coche	Lugar	Tiempo de creación	Número de choques	Resistencia	Estabilidad	Estado de llegada a meta	Consumo	
Servilleta 2.0	1º	25 horas	40	70%	80%	Bueno	Óptimo	
Cubrecamas	2º	30 horas	10	25%	80%	Malo	Óptimo	
Destripaterrones	3º	20 horas	90	90%	100%	Óptimo	Pésimo	

Séptimo caso: autoevaluación con outputs de videojuegos tipo deportes.

Nivel de dificultad: fácil.

Como golfista profesional estás planteándote si asistir o no a un campeonato nacional. Sabes que tus antiguas marcas fueron buenas, pero quieres comprobar que has mantenido un buen ritmo de entrenamiento y que estás preparado para competir entre los grandes. Para evaluarte, utilizas un videojuego de deportes con temática de golf. Evalúa tus resultados y decide si te presentarás al campeonato o no.

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: golfista profesional.

Prueba: jugar a un videojuego tipo deportes con temática de golf.

Resultados iniciales (septiembre)

Precisión	Nº de intentos medio por hoyo	Velocidad máxima	Hoyos	Técnica
8/10	5	150 km/h	10/10	65%

Resultados actuales (julio)

Precisión	Nº de intentos medio por hoyo	Velocidad máxima	Hoyos	Técnica
9/10	5	170 km/h	10/10	70%