

Lee el texto y selecciona la opción correcta para cada enunciado. Márcala en el cuadro de respuestas.

Mundos virtuales

[Adaptación]

Uno de los elementos claves del trabajo investigativo con mundos virtuales tiene que ver con el diseño de experiencias, que cobija, entre otras actividades, la conceptualización y definición de los elementos adecuados para generar mejores prácticas de inmersión para los usuarios. Este diseño se compone de

Arquetipos de experiencia: ideación de acciones que les permitan a los miembros de un ambiente virtual, entre otras cosas, generar modelos mentales que ayuden a percibir y explorar mejor el mundo virtual.

Retos y motivaciones: la motivación es un elemento diferenciador en el entorno. La atención depende, en gran medida, del reto que se le entregue al visitante, cuanto más compleja sea la tarea, más es la motivación para resolverla.

Obstáculos: igual que los retos, permiten al ambiente virtual una mayor integración con



el visitante, obligándolo a tomar decisiones para su beneficio. Sin embargo, este elemento, aunque funcional, debe ser tratado de manera cuidadosa.

GAMBOA, Andrés Felipe. "Mundos virtuales".
En: Revista U. EAFIT, Medellín. (15, feb. 2012).

1. El autor del texto tiene como intención

- A. entretener al lector.
- B. expresar sus sentimientos.
- C. exponer sus ideas.
- D. informar a partir de una narración.

2. Cuando el autor habla de *arquetipos de experiencia*, podemos decir que la expresión resalta

- A. artículos de experiencia.
- B. acciones de experiencia.
- C. lugares de experiencia.
- D. modelos de experiencia.

3. Según el autor, al investigar sobre mundos virtuales, un elemento clave es
 - A. la conceptualización de elementos.
 - B. el reto que se entregue al participante.
 - C. el diseño de experiencias virtuales.
 - D. la complejidad de la tarea.
4. Cuando en el texto se utiliza el concepto de atención, se refiere a
 - A. obligar al visitante a tomar decisiones.
 - B. depender del reto que se le entregue al visitante.
 - C. generar modelos mentales.
 - D. percibir y explorar el mundo virtual.
5. La motivación en la experimentación de mundos y escenarios virtuales, surge cuanto más
 - A. rápido se construya el ambiente virtual.
 - B. compleja sea la tarea a cumplir.
 - C. difícil sea el reto a pasar.
 - D. cuidado haya con el obstáculo.
6. En la expresión: "generar mejores prácticas de **inmersión** para los usuarios", podemos cambiar la palabra resaltada por
 - A. creación.
 - B. surgimiento.
 - C. cambio.
 - D. introducción.
7. Los mundos virtuales tienen otras ventajas como estas:

8. Escribe tu opinión sobre los mundos virtuales, basándote en tu experiencia.

9. A partir del contexto, infiere el significado de las siguientes palabras:

Mundo:

Virtual:

Ideación:

Visitante:
