

CUADERNILLO DE PREGUNTAS

Módulo de generación de artefactos Saber Pro



Presidente de la República
Iván Duque Márquez

Ministra de Educación Nacional
María Victoria Angulo González

Viceministro de Educación Superior
Luis Fernando Pérez Pérez

Publicación del Instituto Colombiano para la
Evaluación de la Educación (Icfes)
© Icfes, 2018.
Todos los derechos de autor reservados.

Gestores del módulo
Ernesto Cuchimaque
Carlos Ordóñez

Edición
Juan Camilo Gómez Barrera

Diseño de portada
Diana Téllez Martínez

Portada
Foto de @vextok (2018). Portafolio en [www.
freepik.es/vector-gratis/plantilla-diseno-logotipo-
cafeteria-emblema-retro-cafe_3332179.htm](http://www.freepik.es/vector-gratis/plantilla-diseno-logotipo-cafeteria-emblema-retro-cafe_3332179.htm)

Diagramación
Linda Nathaly Sarmiento

Directora General
María Figueroa Cahnspeyer

Secretaria General
Liliam Amparo Cubillos Vargas

Directora de Evaluación
Natalia González Gómez

Director de Producción y Operaciones
Mateo Ramírez Villaneda

Director de Tecnología
Felipe Guzmán Ramírez

Oficina Asesora de Comunicaciones y Mercadeo
María Paula Vernaza Díaz

Oficina Gestión de Proyectos de Investigación
Luis Eduardo Jaramillo Flechas

Subdirectora de Producción de Instrumentos
Nubia Rocío Sánchez Martínez

Subdirector de Diseño de Instrumentos
Luis Javier Toro Baquero

Subdirector de Estadísticas
Jorge Mario Carrasco Ortiz

Subdirectora de Análisis y Divulgación
Ana María Restrepo Sáenz

ISSN de la versión digital: En trámite

Bogotá, D. C., diciembre de 2018



GOBIERNO
DE COLOMBIA



MINEDUCACIÓN



ADVERTENCIA

Todo el contenido es propiedad exclusiva y reservada del Icfes y es el resultado de investigaciones y obras protegidas por la legislación nacional e internacional. No se autoriza su reproducción, utilización ni explotación a ningún tercero. Solo se autoriza su uso para fines exclusivamente académicos. Esta información no podrá ser alterada, modificada o enmendada.

TÉRMINOS Y CONDICIONES DE USO PARA PUBLICACIONES Y OBRAS DE PROPIEDAD DEL ICFES

El Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (Icfes) pone a la disposición de la comunidad educativa y del público en general, **DE FORMA GRATUITA Y LIBRE DE CUALQUIER CARGO**, un conjunto de publicaciones a través de su portal www.icfes.gov.co. Estos materiales y documentos están normados por la presente política, y están protegidos por derechos de propiedad intelectual y derechos de autor a favor del Icfes. Si tiene conocimiento de alguna utilización contraria a lo establecido en estas condiciones de uso, por favor infórmenos al correo prensaicfes@icfes.gov.co.

Queda prohibido el uso o publicación total o parcial de este material con fines de lucro. **Únicamente está autorizado su uso para fines académicos e investigativos.** Ninguna persona, natural o jurídica, nacional o internacional, podrá vender, distribuir, alquilar, reproducir, transformar*, promocionar o realizar acción alguna de la cual se lucre directa o indirectamente con este material. Esta publicación cuenta con el registro ISSN (International Standard Book Number, o Número Normalizado Internacional para Libros) que facilita la identificación no solo de cada título, sino de la autoría, de la edición, del editor y del país en donde se edita.

En todo caso, cuando se haga uso parcial o total de los contenidos de esta publicación del Icfes, el usuario deberá consignar o hacer referencia a los créditos institucionales del Icfes respetando los derechos de cita; es decir, se podrán utilizar con los fines aquí previstos transcribiendo los pasajes necesarios, citando siempre la fuente de autor; lo anterior siempre que estos no sean tantos y seguidos que razonadamente puedan considerarse una reproducción simulada y sustancial, que redunde en perjuicio del Icfes.

Asimismo, los logotipos institucionales son marcas registradas y de propiedad exclusiva del Icfes. Por tanto, los terceros no podrán usar las marcas de propiedad del Icfes con signos idénticos o similares respecto a cualesquiera productos o servicios prestados por esta entidad, cuando su uso pueda causar confusión. En todo caso, queda prohibido su uso sin previa autorización expresa del Icfes. La infracción de estos derechos se perseguirá civil y, en su caso, penalmente, de acuerdo con las leyes nacionales y tratados internacionales aplicables.

El Icfes realizará cambios o revisiones periódicas a los presentes términos de uso, y los actualizará en esta publicación.

El Icfes adelantará las acciones legales pertinentes por cualquier violación a estas políticas y condiciones de uso.

* La transformación es la modificación de la obra a través de la creación de adaptaciones, traducciones, compilaciones, actualizaciones, revisiones, y, en general, cualquier modificación que de la obra se pueda realizar, generando que la nueva obra resultante se constituya en una obra derivada protegida por el derecho de autor, con la única diferencia respecto a las obras originales que aquellas requieren para su realización de la autorización expresa del autor o propietario para adaptar, traducir, compilar, etcétera. En este caso, el Icfes prohíbe la transformación de esta publicación.

¿Qué contiene este cuadernillo?

Este es un cuadernillo con preguntas del Módulo de generación de artefactos de Saber Pro que fueron utilizadas en exámenes anteriores. Estas serán útiles para familiarizarte y conocer aún más la prueba. Al final del documento encontrarás las respuestas correctas de cada una de las preguntas.

¡Recuerda!

Los exámenes Saber evalúan competencias, por tanto, en las preguntas encontrarás una situación (que debes tratar de entender) en la que tendrás que aplicar tus conocimientos para tomar decisiones y elegir la mejor respuesta.

MÓDULO DE GENERACIÓN DE ARTEFACTOS

1. Con el objetivo de dar cumplimiento a las políticas públicas de inclusión educativa, la Secretaría de Educación convoca a diseñadores de la región para que presenten proyectos orientados al aprendizaje de los hábitos de higiene y alimentación de niños de básica primaria con discapacidad motora como temblor en las manos y dificultades para sujetar los objetos.

La propuesta ganadora consiste en un juego de cubiertos con mangos cuyas características son: de formas amables y materiales livianos, gruesos, en material texturizado, con grafías, de distinto color según su uso, de formas amables.

Las características de los mangos que más influyen en la selección de la propuesta son

- A. las grafías y la forma.
- B. el grosor y la textura.
- C. el poco peso y el grosor.
- D. las diferencias de colores.

2. En el edificio de una institución requieren la instalación de un nuevo sistema de control de acceso para entrada y salida de personas utilizando obstáculos tipo barra-torniquete, activado por tarjeta o carné electrónico. Para esto, los factores de comportamiento que el diseñador debe prever antes de instalar el artefacto son

- A. el aumento del número de usuarios que normalmente circularán a través del sistema, su edad y su género.
- B. la reacción e interacción efectiva entre el usuario y los elementos comunicativos para cumplir el uso previsto y la activación del sistema.
- C. la preocupación de los usuarios por el esfuerzo físico que deben hacer para superar los obstáculos del sistema utilizando la fuerza y empuje de su cuerpo.
- D. la captura de la atención de los usuarios aumentando el volumen de entradas y salidas, debido a la implementación de nuevos materiales, colores y texturas en la solución final del diseño.

3. El Ministerio de Comercio Exterior y Turismo del Perú requiere el desarrollo de un documento visual que comunique las fortalezas del sector turístico en su país. Este documento servirá a funcionarios del ministerio para presentar estas ventajas a inversionistas dedicados al sector turístico, de origen español y mexicano, que están interesados en Perú, porque han tenido noticia de su riqueza climática, su gastronomía exótica y variada, y sus riquezas culturales ancestrales que lo hacen un territorio turístico económicamente promisorio.

De los documentos visuales que se listan a continuación, seleccione aquel que mejor se adapte a las necesidades de comunicación entre los funcionarios del ministerio y los inversionistas:

- A. Un documental que muestre las posibilidades económicas y políticas del sector turístico.
- B. Una publicación impresa que ilustre con fotografías la gastronomía y sus riquezas culturales y ancestrales.
- C. Un cortometraje argumental que cuente la historia de la civilización inca desde sitios de interés turístico.
- D. Un informe impreso sobre la inversión estatal en el sector turístico durante la última década.

4. Una empresa recolectora de residuos desea implantar una campaña de cultura ciudadana, que incluya piezas gráficas y elementos interactivos tridimensionales. Se ha desarrollado un proceso de documentación inicial, y es necesario recoger datos que permitan establecer el enfoque de la campaña desde el análisis del contexto.

El método directo para recolectar dicha información es la

- A. entrevista.
- B. observación.
- C. encuesta.
- D. historia de vida.

5. Las ventas ambulantes que se realizan dentro de vehículos de transporte público colectivo son una práctica cotidiana en la gran mayoría de las ciudades colombianas. El factor más relevante para el adecuado desarrollo de artefactos que se ajusten a estas prácticas es

- A. el almacenamiento de los productos.
- B. la exhibición de los productos.
- C. la portabilidad de los productos.
- D. la promoción de los productos.

6. Para todos los diseños, es fundamental la fase de verificación y aprobación del producto para su producción en serie.

En esta fase, el término adecuado para denominar la propuesta realizada en tres campos de diseño, es:

- A. Modelo, Ropero o Machote.
- B. Planos, Boceto o Diagrama.
- C. Arte final, Muestra final o Prototipo.
- D. Maqueta, Premuestra o Dibujo.

7. En el V Encuentro de empresas productoras y comercializadoras de panela del país, se tiene como principal iniciativa fortalecer el gremio frente a los tratados de libre comercio (TLC) que se han firmado en los últimos años.

Es así como dentro de las propuestas que presentan los empresarios, se encuentra desarrollar una campaña de promoción basada en el potencial comercial de este producto.

En la propuesta, el diseñador debería presentar una correlación entre

- A. el número de familias productoras y su sustento.
- B. las características del producto y su identidad.
- C. la producción artesanal y el control de calidad.
- D. la materia prima y sus valores nutricionales.

- 8.** Al evaluar uno de los siguientes contextos se decide que el requerimiento principal que deberá tenerse en cuenta para diseñar es que el producto pueda ser usado simultáneamente por varios usuarios para resolver tareas de manera colaborativa.

De las siguientes afirmaciones, la que correspondería mejor a este requerimiento sería:

- A.** Una empresa de juegos ha pedido una propuesta para renovar un juego de mesa tradicional, para que amplíe el número de jugadores y la cantidad de fichas.
- B.** Un museo de ciencia solicita el desarrollo de un videojuego interactivo en línea, que pueda ayudarle a sus visitantes en edad escolar a comprender los diversos temas de una exposición. Cuanto más individuos interactúen en línea, más datos se descubren.
- C.** Un parque de diversiones prepara una nueva atracción que incluye artefactos a través de los cuales los niños experimentan vértigo en grupo.
- D.** El Gobierno solicita el desarrollo de un medio impreso a través del cual las estudiantes en edad reproductiva de las escuelas públicas puedan aprender sobre los cuidados, riesgos y responsabilidades para asumir desde temprano el ejercicio de una sexualidad sana.

- 9.** Una red de empresas que desarrolla productos infantiles para el mercado nacional quiere incursionar en un mercado internacional. Esta red se compone de fabricantes de pijamas, calzado, pañales y cunas. Para adaptar los productos al nuevo mercado, la actividad más importante es:

- A.** Identificación de características antropométricas de los usuarios; características del estilo de vida; conocimiento de materiales prohibidos para los productos infantiles; conocimiento de la normativa vigente para la exportación de los productos.
- B.** Definición de materias primas de los productos; definición de un punto de venta; conocimiento de las restricciones dimensionales para el transporte de los productos; consideración de restricciones ambientales de los procesos productivos.
- C.** Inclusión de métodos de producción limpia; identificación de tendencias de consumo del mercado por abordar; definición de costos de fabricación en el mercado por abordar; proyección de ventas al por mayor.
- D.** Selección de procesos de fabricación industrial; conocimiento de la normativa vigente para la exportación; generación de una estrategia de distribución y ventas; definición de un punto de venta para el conjunto de productos.

- 10.** Los paraderos de buses en las principales ciudades del país se han convertido en elementos fundamentales de la movilidad ciudadana, puesto que se establecen como punto de ordenamiento y encuentro entre los ciudadanos y el servicio público colectivo; adicionalmente, estas estaciones de espera para el transporte público se han consolidado como estrategia para la ubicación de publicidad en la ciudad debido a la visibilidad que tienen.

Un proceso con características similares al anteriormente expuesto, en un contexto distinto, sería:

- A.** La recolección de basura en centros urbanos.
- B.** La repartición de periódicos en furgones.
- C.** La entrega de correspondencia puerta a puerta.
- D.** La distribución de agua potable en camiones.

- 11.** Una empresa de transporte urbano requiere ampliar la información que se ubica en todos los paraderos, en los que actualmente solo se informa el horario de las rutas, con el propósito de facilitar la movilidad de los usuarios y mejorar el servicio.

El principal desarrollo del objeto de diseño en esta situación sería que

- A.** transmita la información visualmente en pantallas de tecnología LED.
- B.** funcione como una aplicación que se descarga para teléfono inteligente.
- C.** presente la información en una infografía impresa sobre material resistente.
- D.** funcione como multimedia interactiva en pantallas LCD *touch screen*.

- 12.** En una actividad de trabajo pesado que duraría 10 años, en una zona de frío extremo, alejada de la ciudad, para una cuadrilla de 100 operarios, se ha solicitado la creación y el desarrollo de una indumentaria especial. En el proceso de diseño se determinó que esta requería la condición de interacción y mantener la temperatura corporal del usuario.

El atributo específico para un accesorio como el solicitado, que responda a este requerimiento, es

- A.** la incorporación en la prenda de tecnología GPS que le permita conocer previamente el estado del tiempo, para su utilización por las personas que desempeñan el trabajo.
- B.** la utilización de calefactores electrónicos internos, en unidades selladas con baterías, a los que solo pueden acceder personas especializadas en el mantenimiento y la reparación.
- C.** la utilización de materiales extraídos de pieles de animales del entorno, que sean resistentes, y que puedan confeccionarse por los nativos, según sus saberes propios.
- D.** la aplicación de materiales de última generación tecnológica, que se sometan a pruebas controladas de laboratorio, que tengan fácil transformación y una degradación aceptable.

- 13.** Un segmento de 200 m del carril derecho de una avenida principal en Bogotá está repavimentándose. Para advertir sobre estos trabajos a los vehículos que transitan por el carril izquierdo, transitoriamente se instalaron conos viales de señalización antes de la obra. Con la intención de advertir de los trabajos viales a los vehículos del carril izquierdo se requiere un elemento que sea contundente, altamente visible, de fácil interpretación, conviene disponer de

- A.** un panel informativo ilustrado.
- B.** un sistema de iluminación en el piso.
- C.** una valla con pictogramas.
- D.** un cartel con textos explicativos.

14. Se propone un ambicioso proyecto de renovación de instalaciones de un antiguo pero prometedor hotel ubicado en zona rural y, a su vez, el cambio de su imagen corporativa. Con este propósito, se le solicita a un estudio el rediseño de la imagen institucional pues la actual no representa la transformación del hotel. Teniendo en cuenta que el papel del diseñador es hacer visible la identidad de una institución y desarrollar y asegurar una presencia estable de los signos de identidad que mantengan la coherencia del sistema gráfico y cumplir lo solicitado, el grupo de diseñadores encargados del proyecto deben escoger el siguiente procedimiento:

- A.** Determinar la identidad que propone comunicar el hotel; analizar las falencias de la imagen establecida; conocer la realidad del contexto hotelero en esta región; conocer los canales de comunicación por los que se han dado a conocer; establecer la campaña de posicionamiento; crear la propuesta de rediseño; evaluar el impacto del resultado del proyecto.
- B.** Establecer una campaña de posicionamiento; determinar la identidad que propone comunicar el hotel; conocer la realidad del contexto hotelero en esta región; analizar las falencias de la imagen establecida; crear la propuesta de rediseño; conocer los canales de comunicación por los que se han dado a conocer; evaluar el impacto del resultado del proyecto.
- C.** Analizar las falencias de la imagen establecida; conocer los canales de comunicación por los que se han dado a conocer; conocer la realidad del contexto hotelero en esta región; determinar la identidad que propone comunicar el hotel; establecer la campaña de posicionamiento; crear la propuesta de rediseño; evaluar el impacto del resultado del proyecto.
- D.** Conocer la realidad del contexto hotelero en esta región; determinar la identidad que propone comunicar el hotel; analizar las falencias de la imagen establecida; conocer los canales de comunicación por los que se han dado a conocer; crear la propuesta de rediseño; establecer la campaña de posicionamiento; evaluar el impacto del resultado del proyecto.

15. Varios autores han establecido unos principios universales del diseño aplicables a diferentes ejercicios de la disciplina, que se refieren a reglas, guías o estrategias relacionadas con la configuración, la percepción, la motivación, la usabilidad y la circulación de los diseños en un sistema.

Para incrementar la motivación o el interés del usuario real por el diseño, se deberían tener en cuenta

- A.** la ubicación, la convergencia y la modularidad.
- B.** la accesibilidad, la proporción y los atributos compositivos.
- C.** la consistencia, el control y la jerarquía.
- D.** el realce, la legibilidad y la visibilidad.

16. Una institución que se enfoca en capacitar personas invidentes necesita el diseño de unos artefactos para mejorar el desarrollo de aprestamientos que ayuden a su inclusión social. En los artefactos se debe tener en cuenta que las personas invidentes pueden tener o no incorporado en su saber el sistema táctil de lectoescritura *Braille*.

El requerimiento más específico para tener en cuenta en el diseño de los artefactos es que

- A.** los invidentes tengan un grado de alfabetización suficiente para comprender la información que transmite el artefacto.
- B.** se condensen en el artefacto varias funciones utilitarias que le sirvan para enterarse de movimientos financieros, tomar el bus e informarse de promociones aéreas.
- C.** el diseño considere al menos más de dos medios comunicativos diferentes, para la información que se provea a través del artefacto.
- D.** el diseño del artefacto contenga figuras, letras y texturas en alto relieve o bajo relieve, de forma que al explorarlo se reconozca algún lenguaje común al usuario.

17. En algunos museos de arte, como apoyo a sus exposiciones, se usa un sistema de fichas de sala impresas que el público puede tomar para tener más información sobre las obras o los artistas. Estas fichas se regresan luego para que otros las usen. Pensando en una actualización de carácter digital del tratamiento de la información y buscando que las personas puedan manipular y portar temporalmente el artefacto, este puede remplazarse por

- A.** un conjunto de códigos *QR* (*Quick Response*) para ser escaneados con teléfonos celulares inteligentes, que permiten el acceso a páginas de internet con la información sobre obras y autores.
- B.** un sistema de audioguías disponibles para el uso en cada una de las salas, con comentarios sobre cada una de las obras.
- C.** varias tabletas digitales de libre disposición, que contengan la información de obras y autores de esa sala en particular.
- D.** un computador a la entrada de cada sala, en donde cualquiera pueda consultar todo el archivo referente a la exposición desde un programa interactivo.

18. Para el lanzamiento de un festival de cine en una provincia latinoamericana donde se reflexiona sobre la violencia, debido al bajo presupuesto con que cuenta la organización, se propone un elemento comunicativo tipo afiche para identificar los títulos y horarios de los cortometrajes que se van a proyectar para el público en general. Otro tipo de soporte visual que cumple los requisitos del afiche puede ser.

- A.** camisetas estampadas para el personal de la taquilla encargada de la venta de boletería.
- B.** anuncios proyectados en una pantalla de gran formato una semana antes del festival.
- C.** un blog que contenga la información de títulos y horarios para difundir entre los asistentes.
- D.** pendones medianos elaborados manualmente ubicados en la entrada de la sala de cine.

19. El Programa de Alimentación Escolar brinda un complemento alimenticio a los niños y adolescentes registrados como estudiantes oficiales de todo el país. Su objetivo es contribuir a la permanencia de los estudiantes dentro del sistema escolar al aportar, durante la jornada escolar, los nutrientes requeridos en las cantidades apropiadas; este programa suministra a estos niños diariamente, durante todo el año, una bebida, una fruta, un dulce y un alimento sólido.

Para la implementación del programa, un municipio contrata una empresa para que se encargue de proveer lo necesario a 3.000 estudiantes. La exigencia particular fue presentar una alternativa de embalaje, económica, amigable con este ambiente, para los alimentos que garantice que estos no se contaminen; además, el mismo debe llevar impreso el escudo del municipio y el logotipo del programa (ambas imágenes en una sola tinta). Para cumplir este requerimiento de manera idónea, la empresa contratante debe gestionar un suministro constante de

- A.** bolsa plástica biodegradable transparente, estampada en flexografía: muy económica, resistente y rápida de producir.
- B.** caja de cartón plastificada, impresa en *offset*: costo moderado, resistente a la humedad y de fácil apilamiento.
- C.** caja de icopor, estampada en serigrafía: costo moderado, excelentes acabados y resistencia a la temperatura.
- D.** empaque de papel blanco, de bajo gramaje, estampado en serigrafía: muy económico, buena definición del material por imprimir.

20. Una tendencia mundial en el diseño de espacios comerciales consiste en crear estrategias para aumentar las ventas. Una de estas se basa en incrementar el tiempo de permanencia de los compradores dentro del local comercial. Por este motivo, en una tienda de venta de ropa femenina se creó una guardería para niños. El argumento que mejor sustenta la decisión es:

- A.** La mayor capacidad de atención de las compradoras incrementa la posibilidad de comprar artículos adicionales a los que pensarían inicialmente.
- B.** Al estar libres de coches o juguetes de los niños, los pasillos del local comercial evitan accidentes en el tránsito.
- C.** Con los niños en un sitio específico dentro del local, se minimizan las posibilidades de daños a la mercancía expuesta.
- D.** La vigilancia sobre los compradores se puede ejercer de manera más estricta al tener menos objetos que obstaculicen la mirada del vigilante.

21. En algunas estaciones del metro de una ciudad latinoamericana se implementó la opción de tomar gratuitamente un libro para leerlo y devolverlo en una estación más adelante. Un comportamiento similar del usuario podría percibirse en

- A.** un sistema de juegos infantiles de un parque metropolitano.
- B.** una sala de espera que cuente con revisteros para los usuarios.
- C.** un sistema de bicicletas públicas para uso en el centro de la ciudad.
- D.** una cancha de voleibol con balones y redes de uso comunitario.

22. Una empresa de diseño requiere crear su sitio web teniendo presente aspectos de usabilidad, navegabilidad y costos.

El proceso y orden de desarrollo más adecuado para este proyecto web sería:

- A.** Llevar a cabo el estudio, realizar diseños definitivos, crear prototipo, hacer un ensayo previo y hacer la evaluación.
- B.** Realizar el diagnóstico, estructurar la información, hacer el mapa de navegación y los guiones, diseñar la interfaz, desarrollar el montaje y evaluar.
- C.** Identificar el problema, analizar y estudiar la información, hacer un *storyboard*, diseñar la interfaz y las animaciones, llevar a cabo el estudio técnico y hacer pruebas de usabilidad.
- D.** Realizar el diagnóstico, hacer el mapa de navegación, hacer testeos, crear el diseño, efectuar el montaje, evaluar y distribuir.

23. En el diseño de un video juego se aplican ideas y herramientas para que el usuario viva una experiencia interactiva realista. La condición que más contribuye a alcanzar este propósito es introducir:

- A.** una consola potente.
- B.** controles inalámbricos.
- C.** misiones más complejas.
- D.** entornos tridimensionales.

- 24.** Una empresa productora de etiquetas para alimentos ensaya una nueva tecnología denominada “Tintas funcionales”. Las tintas funcionales se caracterizan porque al sufrir modificaciones por diversos factores (generalmente ambientales), le brindan información importante al usuario.

Teniendo en cuenta que hay productos alimenticios que en su almacenamiento requieren unas condiciones específicas de temperatura para su preservación, el sistema de impresión de etiquetas más apropiado sería con tintas

- A.** cromoactivas, que cambian de color en consecuencia de algún fenómeno externo, temperatura y luz ultravioleta.
- B.** conductivas, que reaccionan ante un cambio eléctrico o magnético que hace que se alteren sus propiedades.
- C.** fotoactivas, en las que se producen cambios de diferente naturaleza como consecuencia de la acción de la luz.
- D.** biológicamente activas, que ante un cambio en las condiciones del entorno producen una reacción química.

- 25.** Usted diseña una aplicación para teléfonos móviles que les permite a los propietarios de mascotas registrarlas en una base de datos, localizarlas mediante GPS en caso de pérdida, y llevar un registro de las vacunas, desparasitaciones, controles de peso y otros eventos importantes. Como requerimientos básicos, esta aplicación deberá

- A.** ser de uso intuitivo, representar datos en un mapa, permitir el almacenamiento, la visualización y la edición de información.
- B.** representar datos en un mapa, contar con instrucciones de uso, reflejar la imagen corporativa de la empresa desarrolladora.
- C.** permitir el almacenamiento, la visualización y la edición de información, conectar con redes sociales, contar con instrucciones de uso.
- D.** ser de uso intuitivo, visualizarse uniformemente en los diferentes teléfonos móviles, representar datos en un mapa.

Información de cada pregunta

Posición	Afirmación	Respuesta correcta
1	Indaga en el contexto para determinar la situación a intervenir.	B
2	Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio-culturales.	B
3	Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio-culturales.	A
4	Indaga en el contexto para determinar la situación a intervenir.	B
5	Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio-culturales.	C
6	Comprende la lógica de producción del artefacto en relación con los medios y recursos disponibles.	C
7	Indaga en el contexto para determinar la situación a intervenir.	B
8	Concreta artefactos.	B
9	Concreta artefactos.	A
10	Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio-culturales.	A
11	Concreta artefactos.	C
12	Concreta artefactos.	C
13	Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio-culturales.	C
14	Comprende la lógica de producción del artefacto en relación con los medios y recursos disponibles.	D
15	Concreta artefactos.	B
16	Concreta artefactos.	C
17	Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio-culturales.	C

Continúa en la siguiente página

Continuación tabla

Posición	Afirmación	Respuesta correcta
18	Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio-culturales.	D
19	Comprende la lógica de producción del artefacto en relación con los medios y recursos disponibles.	B
20	Concreta artefactos.	A
21	Otorga sentido a los artefactos teniendo en cuenta las prácticas socio-culturales.	C
22	Comprende la lógica de producción del artefacto en relación con los medios y recursos disponibles.	B
23	Concreta artefactos.	D
24	Comprende la lógica de producción del artefacto en relación con los medios y recursos disponibles.	A
25	Concreta artefactos.	A



**GOBIERNO
DE COLOMBIA**



MINEDUCACIÓN

