

Rúbrica de Observación para Evaluación de Avatar en Heygen Educación General

Rúbrica de Observación | Ciencias de la Educación | Educación general | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes universitarios en el uso de la herramienta Heygen, enfocado en el diseño y presentación de avatares. Se valoran habilidades observadas en tiempo real, con una escala del 1 al 5 donde 1 es muy pobre y 5 es excelente.

Rúbrica

Rúbrica de Observación para Evaluación de Avatar en Heygen Educación General

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes universitarios en el uso de la herramienta Heygen, enfocado en el diseño y presentación de avatares. Se valoran habilidades observadas en tiempo real, con una escala del 1 al 5 donde 1 es muy pobre y 5 es excelente.

Criterio	Descripción	1	2	3	4	5
Dominio de la herramienta Heygen	Capacidad para manejar funciones básicas y avanzadas de Heygen sin errores o dificultades.	Muestra mucha dificultad, requiere ayuda constante.	Usa la herramienta con errores frecuentes.	Opera la mayoría de funciones con algunas dudas.	Usa la herramienta correctamente con mínimos errores.	Manejo fluido y seguro de todas las funciones relevantes.
Creatividad en el diseño del avatar	Originalidad y creatividad en la apariencia y características del avatar.	Diseño poco original o copiado.	Creatividad limitada, diseño básico.	Diseño con algunos elementos creativos.	Diseño claramente creativo y atractivo.	Diseño altamente innovador y original, destaca visualmente.

Criterio	Descripción	1	2	3	4	5
Coherencia visual del avatar	Armonía en colores, formas y estilo del avatar.	Elementos visuales incoherentes o desorganizados.	Algunos elementos coherentes, otros desentonan.	Generalmente coherente con pequeños detalles.	Visualmente coherente y agradable.	Excelente armonía visual, muy profesional.
Claridad en la presentación del avatar	Capacidad para explicar claramente el diseño y características del avatar.	Presentación confusa y poco clara.	Presentación con información limitada o poco clara.	Presenta la información de forma comprensible.	Presentación clara y bien estructurada.	Presentación muy clara, detallada y convincente.
Uso efectivo de recursos visuales y auditivos	Incorporación adecuada de sonidos, movimientos o efectos que mejoran la presentación.	No utiliza recursos o los usa inapropiadamente.	Uso limitado o poco efectivo de recursos.	Usa algunos recursos que apoyan la presentación.	Recursos bien integrados y efectivos.	Recursos usados de manera innovadora y enriquecen notablemente.
Interacción y manejo del avatar durante la presentación	Habilidad para controlar el avatar de forma natural y dinámica durante la exposición.	Presentación rígida o con manejo torpe del avatar.	Interacción básica con algunos errores.	Interacción adecuada con pocos errores.	Interacción fluida y natural.	Interacción muy dinámica y profesional con el avatar.
Originalidad en la presentación oral o escrita	Innovación y creatividad en la forma de presentar el avatar y su función.	Presentación poco original o repetitiva.	Presentación con poca innovación.	Presentación con algunos elementos originales.	Presentación creativa y atractiva.	Presentación muy original y cautivadora.

Criterio	Descripción	1	2	3	4	5
Respeto del tiempo y fluidez durante la presentación	Capacidad para exponer dentro del tiempo asignado manteniendo un ritmo adecuado.	Presentación fuera de tiempo o demasiado lenta/rápida.	Presentación con problemas de ritmo o tiempo.	Presentación que cumple mayormente con el tiempo y ritmo.	Buen control del tiempo y ritmo constante.	Tiempo perfectamente gestionado con ritmo óptimo.