

Rúbrica Analítica para Evaluación de Computación

Aplicada al Diseño IV - Programa 3D MAX Diseño

Rúbrica Analítica | Bellas artes | Diseño | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica evalúa las competencias técnicas y creativas en el uso de 3D MAX para diseño, centrada en importación de archivos, uso de modificadores, modelado, cámaras, iluminación, materiales y aspectos de Diversidad, Equidad e Inclusión. Está diseñada para estudiantes de educación técnica/tecnológica y permite identificar fortalezas y áreas de mejora individualmente.

Rúbrica

Rúbrica Analítica para Evaluación de Computación

Aplicada al Diseño IV - Programa 3D MAX Diseño

Esta rúbrica evalúa las competencias técnicas y creativas en el uso de 3D MAX para diseño, centrada en importación de archivos, uso de modificadores, modelado, cámaras, iluminación, materiales y aspectos de Diversidad, Equidad e Inclusión. Está diseñada para estudiantes de educación técnica/tecnológica y permite identificar fortalezas y áreas de mejora individualmente.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Importación de Archivos Importa archivos correctamente manteniendo integridad y formatos compatibles.	Importa todos los archivos sin errores, manteniendo la calidad y estructura original.	Importa la mayoría de archivos correctamente con mínimas pérdidas o ajustes necesarios.	Importa archivos con errores visibles o pérdida notable de datos, requiere supervisión.	No logra importar archivos o lo hace de forma incorrecta afectando la continuidad del proyecto.
Uso de Modificadores (Extrude, Edit Poly) Aplica modificadores para modelado con precisión y creatividad.	Utiliza modificadores avanzados (Extrude, Edit Poly) con precisión y aporta soluciones creativas.	Aplica modificadores correctamente con buen control, aunque con menor creatividad.	Usa modificadores básicos pero con errores o sin aprovechar completamente sus funciones.	Aplica modificadores incorrectamente o no los utiliza, afectando el modelado final.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Definición y Uso de Cámaras y Encuadre Configura cámaras para lograr encuadres efectivos y realistas en la escena.	Configura cámaras con encuadres óptimos que realzan el diseño y perspectiva.	Define cámaras con encuadres adecuados aunque con margen para mejorar composición.	Configura cámaras con encuadres poco efectivos o limitados, afectando la visualización.	No configura cámaras o lo hace de manera inadecuada, comprometiendo la presentación.
Iluminación Daylight Implementa iluminación natural realista usando el sistema Daylight.	Iluminación Daylight aplicada con precisión que aporta realismo y profundidad a la escena.	Iluminación Daylight aplicada correctamente aunque con algunos ajustes pendientes para realismo.	Iluminación aplicada de forma básica con deficiencias en realismo o intensidad.	No aplica iluminación Daylight o lo hace de forma incorrecta afectando visibilidad.
Materiales y Asignación Define y asigna materiales coherentes y detallados a los objetos.	Materiales creados y asignados con alta calidad, realismo y coherencia estética.	Materiales definidos correctamente con buena asignación aunque menos detallada.	Materiales simples o con errores en la asignación que afectan la apariencia final.	No asigna materiales o lo hace incorrectamente, afectando la calidad visual.
Organización y Gestión del Proyecto Manejo del archivo y recursos para facilitar modificaciones y presentación.	Proyecto organizado con archivos y capas bien gestionados para fácil acceso y edición.	Organización adecuada con pequeñas mejoras posibles en gestión de recursos.	Organización limitada que dificulta la revisión o edición posterior.	Proyecto desorganizado, archivos desordenados y difícil de manejar.
Consideraciones de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI) Incorpora principios DEI en la representación y diseño de la escena.	Incorpora explícitamente elementos y perspectivas que reflejan DEI con respeto y sensibilidad.	Considera aspectos básicos de DEI en el diseño, aunque con espacio para mayor inclusión.	Reconoce DEI pero la aplicación en el diseño es superficial o inconsistente.	No considera o presenta elementos que podrían ser excluyentes o poco sensibles.

Criterios de Evaluación	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Creatividad e Innovación en el Diseño 3D Demuestra originalidad y propuestas innovadoras dentro del uso técnico.	Diseño altamente creativo y original que supera expectativas técnicas y estéticas.	Diseño con buena creatividad, incorpora ideas interesantes y funcionales.	Diseño funcional pero con poca innovación o creatividad destacable.	Diseño básico, poco original y sin aportes creativos relevantes.