

Rúbrica de Punto Único para Evaluación de Videojuego en Python

Rúbrica de Punto Único | Ingeniería | Ingeniería de sistemas | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desarrollo de un videojuego en Python, considerando aspectos técnicos, organizacionales y creativos. Cada criterio describe el desempeño esperado y ofrece retroalimentación abierta para fortalecer el aprendizaje en Ingeniería de Sistemas.

Rúbrica

Rúbrica de Punto Único para Evaluación de Videojuego en Python

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desarrollo de un videojuego en Python, considerando aspectos técnicos, organizacionales y creativos. Cada criterio describe el desempeño esperado y ofrece retroalimentación abierta para fortalecer el aprendizaje en Ingeniería de Sistemas.

Criterios	Aspectos Positivos	Aspectos a Mejorar
Implementación y uso de librerías de Python	Uso adecuado y eficiente de librerías estándar y/o externas para optimizar funcionalidades del videojuego.	Incorporar librerías que mejoren rendimiento o faciliten funcionalidades, evitando código redundante o poco eficiente.
Organización del código y estructura del proyecto	Código limpio, bien comentado y organizado en módulos o archivos según buenas prácticas de programación.	Mejorar la modularidad y claridad del código, aplicando convenciones de estilo y evitando la repetición innecesaria.
Trabajo en equipo y colaboración grupal	Distribución equitativa de tareas, comunicación efectiva y aporte colaborativo para el desarrollo del videojuego.	Fomentar mayor coordinación, comunicación y compromiso entre miembros para optimizar el trabajo conjunto.
Presentación oral y demostración del videojuego	Explicación clara del proyecto, con demostración funcional y respuesta adecuada a preguntas.	Practicar la exposición para mejorar la claridad, el manejo del tiempo y la interacción con la audiencia.
Diseño visual y experiencia de usuario (UX)	Interfaz amigable, coherente y atractiva que facilita la navegación y mejora la experiencia del jugador.	Optimizar elementos gráficos y usabilidad para hacer la experiencia más intuitiva y agradable.

Criterios	Aspectos Positivos	Aspectos a Mejorar
Creatividad e innovación en el diseño del videojuego	Incorporación de ideas originales, mecánicas novedosas o temáticas diferenciadoras que destacan el proyecto.	Explorar enfoques creativos y originales para hacer el videojuego más interesante y único.
Funcionalidad y estabilidad del videojuego	El videojuego funciona correctamente sin errores críticos, con mecánicas bien integradas y jugabilidad fluida.	Detectar y corregir fallos o bugs que afecten la experiencia, asegurando estabilidad y buen rendimiento.
Documentación y entrega de materiales	Entrega completa de código, manuales o guías que facilitan la comprensión y uso del videojuego.	Completar o mejorar la documentación para facilitar mantenimiento y uso posterior del proyecto.