

Rúbrica de Observación para Evaluación de Videojuego en Ingeniería de Sistemas

Rúbrica de Observación | Ingeniería | Ingeniería de sistemas | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes universitarios en el desarrollo y presentación de un videojuego relacionado con Ingeniería de Sistemas. Cada criterio evalúa comportamientos y habilidades observados en tiempo real, utilizando una escala de 1 (muy pobre) a 5 (excelente), para una valoración objetiva y clara.

Rúbrica

Rúbrica de Observación para Evaluación de Videojuego en Ingeniería de Sistemas

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el desempeño de estudiantes universitarios en el desarrollo y presentación de un videojuego relacionado con Ingeniería de Sistemas. Cada criterio evalúa comportamientos y habilidades observados en tiempo real, utilizando una escala de 1 (muy pobre) a 5 (excelente), para una valoración objetiva y clara.

Criterio	Descripción	1 (Muy Pobre)	2 (Pobre)	3 (Aceptable)	4 (Bueno)	5 (Excelente)
Diseño del Juego	Claridad y coherencia del diseño en relación con conceptos de Ingeniería de Sistemas.	Diseño confuso y sin relación clara con los principios de la Ingeniería de Sistemas.	Diseño básico con poca conexión a conceptos relevantes.	Diseño funcional con algunos elementos relacionados a la Ingeniería de Sistemas.	Diseño bien estructurado y mayormente alineado a conceptos clave.	Diseño innovador, claro y perfectamente alineado con la Ingeniería de Sistemas.
Implementación Técnica	Calidad del código, uso de lenguajes y herramientas apropiadas para el desarrollo.	Código desorganizado, errores frecuentes y uso inapropiado de tecnologías.	Código funcional con errores que afectan la experiencia.	Código adecuado con mínimos errores, uso correcto de herramientas.	Código limpio, bien documentado y eficiente.	Código altamente optimizado, estructurado y con documentación completa.

Criterio	Descripción	1 (Muy Pobre)	2 (Pobre)	3 (Aceptable)	4 (Bueno)	5 (Excelente)
Resolución de Problemas	Capacidad para identificar y solucionar problemas técnicos o de diseño durante la presentación.	No identifica problemas ni propone soluciones.	Identifica problemas pero soluciones poco efectivas.	Soluciona problemas básicos con ayuda.	Resuelve problemas técnicos y de diseño con eficacia.	Anticipa problemas y aplica soluciones innovadoras y efectivas.
Interactividad y Usabilidad	Facilidad con la que el usuario puede interactuar con el videojuego y navegar sus funcionalidades.	Interactividad confusa y difícil de usar.	Interactividad limitada, con dificultades frecuentes para el usuario.	Interactividad funcional con algunas áreas mejorables.	Interactividad intuitiva y fácil de usar.	Interactividad excelente, fluida y altamente accesible para todos los usuarios.
Integración de Conceptos de Ingeniería de Sistemas	Incorporación efectiva de teorías y prácticas de Ingeniería de Sistemas en el videojuego.	No integra conceptos o los presenta incorrectamente.	Integración limitada y poco clara de conceptos.	Conceptos integrados de forma básica y comprensible.	Conceptos bien aplicados y claramente reflejados en el juego.	Conceptos integrados de manera profunda, precisa y creativa.
Trabajo en Equipo	Colaboración y comunicación efectiva entre los integrantes durante el desarrollo y presentación.	No colabora ni comunica con el equipo.	Colaboración limitada con problemas frecuentes de comunicación.	Colaboración adecuada con comunicación aceptable.	Colaboración fluida y comunicación clara.	Trabajo en equipo ejemplar, con comunicación proactiva y apoyo mutuo constante.
Creatividad e Innovación	Originalidad y creatividad en la propuesta y ejecución del videojuego.	Propuesta repetitiva sin elementos creativos.	Creatividad mínima o poco relevante.	Algunos elementos creativos presentes.	Propuesta creativa con ideas innovadoras bien aplicadas.	Altamente innovador y creativo, superando expectativas convencionales.

Criterio	Descripción	1 (Muy Pobre)	2 (Pobre)	3 (Aceptable)	4 (Bueno)	5 (Excelente)
Presentación y Comunicación	Claridad y efectividad al comunicar el proceso, funcionalidades y resultados del videojuego.	Presentación poco clara y desorganizada.	Comunicación limitada con dificultad para explicar ideas.	Presentación aceptable y comprensible.	Presentación clara, bien estructurada y convincente.	Presentación excepcional, dinámica y muy persuasiva.