

Rúbrica de Autoevaluación y Coevaluación: Desarrollo de Videojuego en Python

Autoevaluación y Coevaluación | Ingeniería | Ingeniería de sistemas | 4 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para que los estudiantes de Ingeniería de Sistemas evalúen su propio trabajo o el de sus compañeros en el desarrollo de un videojuego utilizando Python. Se centra en aspectos clave del proyecto para garantizar una evaluación clara y objetiva.

Rúbrica

Rúbrica de Autoevaluación y Coevaluación: Desarrollo de Videojuego en Python

Esta rúbrica está diseñada para que los estudiantes de Ingeniería de Sistemas evalúen su propio trabajo o el de sus compañeros en el desarrollo de un videojuego utilizando Python. Se centra en aspectos clave del proyecto para garantizar una evaluación clara y objetiva.

Criterio	Desempeño Excelente	Desempeño Pobre	Comentarios
Funcionalidad del juego	El videojuego funciona sin errores, todas las características implementadas cumplen con los requisitos del proyecto.	El videojuego presenta fallos constantes o no cumple con los requisitos básicos establecidos.	
Calidad del código	El código está bien estructurado, limpio, con comentarios claros y sigue buenas prácticas de programación en Python.	El código es desorganizado, sin comentarios y difícil de entender o mantener.	
Creatividad e innovación	El videojuego presenta ideas originales y elementos creativos que enriquecen la experiencia del usuario.	El videojuego carece de originalidad y se limita a funciones básicas sin aportar elementos novedosos.	
Interfaz y usabilidad	La interfaz es intuitiva, atractiva y facilita la interacción del usuario con el juego.	La interfaz es confusa, poco amigable o dificulta la navegación dentro del juego.	
Documentación	La documentación es completa, clara y explica correctamente la instalación, uso y funcionamiento del juego.	La documentación es incompleta, confusa o inexistente, dificultando la comprensión del proyecto.	

Criterio	Desempeño Excelente	Desempeño Pobre	Comentarios
Trabajo en equipo y colaboración	Se evidencia una buena comunicación y coordinación entre los miembros, con contribuciones equilibradas.	Falta de coordinación, comunicación deficiente o desigualdad significativa en las contribuciones del equipo.	
Optimización y rendimiento	El juego corre de manera fluida y eficiente, con tiempos de respuesta adecuados y sin consumo excesivo de recursos.	El juego presenta lentitud, retrasos o consume recursos de manera ineficiente afectando la experiencia.	
Pruebas y corrección de errores	Se han realizado pruebas exhaustivas y se corrigieron los errores detectados antes de la entrega final.	No se evidencian pruebas adecuadas o persisten errores importantes en la versión entregada.	