

# Rúbrica de Autoevaluación y Coevaluación para Animación 2D Digital - Realización Audiovisual

Autoevaluación y Coevaluación | Bellas artes | Artes audiovisuales | 5 niveles

## Descripción

Esta rúbrica está diseñada para que los estudiantes de cuarto año de la carrera de Realización Audiovisual evalúen su propio trabajo y el de sus compañeros en proyectos prácticos de Animación 2D digital. Se enfoca en aspectos clave del trabajo en equipo y la calidad técnica y creativa de la animación.

## Rúbrica

# Rúbrica de Autoevaluación y Coevaluación para Animación 2D Digital - Realización Audiovisual

Esta rúbrica está diseñada para que los estudiantes de cuarto año de la carrera de Realización Audiovisual evalúen su propio trabajo y el de sus compañeros en proyectos prácticos de Animación 2D digital. Se enfoca en aspectos clave del trabajo en equipo y la calidad técnica y creativa de la animación.

| Criterio                               | Desempeño Excelente                                                                                                          | Desempeño Pobre                                                                                                               | Comentarios |
|----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Creatividad y Originalidad             | El proyecto presenta ideas innovadoras y originales que enriquecen la narrativa visual y capturan el interés del espectador. | El trabajo carece de originalidad, con ideas repetitivas o poco creativas que no aportan valor al proyecto.                   |             |
| Calidad Técnica de la Animación        | Las animaciones son fluidas, bien sincronizadas y técnicamente impecables, sin errores visuales o de movimiento.             | La animación presenta movimientos rígidos, errores técnicos evidentes o falta de sincronización que afectan la calidad final. |             |
| Uso Efectivo de Herramientas Digitales | Se emplean adecuadamente las herramientas digitales para potenciar el proyecto, mostrando dominio y creatividad en su uso.   | Se evidencia desconocimiento o uso ineficiente de las herramientas digitales, limitando la calidad del trabajo.               |             |
| Trabajo en Equipo y Colaboración       | Participa activamente, aporta ideas, respeta opiniones y contribuye al logro de objetivos comunes de manera efectiva.        | No colabora, aporta mínimamente o genera conflictos que afectan el desarrollo del equipo y del proyecto.                      |             |

| Criterio                                   | Desempeño Excelente                                                                                                               | Desempeño Pobre                                                                                                 | Comentarios |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Comunicación y Presentación                | Expresa claramente ideas y avances, utiliza lenguaje técnico adecuado y presenta el trabajo de forma organizada y profesional.    | La comunicación es confusa o insuficiente, con falta de claridad en la presentación y ausencia de organización. |             |
| Cumplimiento de Plazos y Responsabilidades | Entrega todas las tareas a tiempo y cumple con sus responsabilidades dentro del equipo sin necesidad de supervisión constante.    | Retrasos frecuentes o incumplimiento de tareas que afectan el progreso del proyecto y la dinámica del equipo.   |             |
| Coherencia Narrativa y Visual              | La animación mantiene una narrativa clara y coherente, con elementos visuales que apoyan y enriquecen la historia.                | La narrativa es confusa, inconexa o los elementos visuales no guardan relación con la historia presentada.      |             |
| Autoevaluación y Reflexión Crítica         | Analiza objetivamente su propio trabajo, identifica fortalezas y áreas de mejora con propuestas concretas para futuros proyectos. | No reconoce sus errores ni áreas a mejorar, o presenta evaluaciones superficiales sin reflexión crítica.        |             |