

Rúbrica de Punto Único: Del arte rupestre al primer trazo

- Expresión Artística

Rúbrica de Punto Único | Educación Artística | Expresión artística | 3 niveles

Descripción

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el proyecto de expresión artística basado en la creación de una experiencia inmersiva con Google Cardboard. Se valoran aspectos clave como el diseño visual, navegación, contenido pedagógico, interactividad, accesibilidad, rendimiento técnico, satisfacción del usuario y criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI). La retroalimentación es abierta para fomentar la mejora continua.

Rúbrica

Rúbrica de Punto Único: Del arte rupestre al primer trazo

- Expresión Artística

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el proyecto de expresión artística basado en la creación de una experiencia inmersiva con Google Cardboard. Se valoran aspectos clave como el diseño visual, navegación, contenido pedagógico, interactividad, accesibilidad, rendimiento técnico, satisfacción del usuario y criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI). La retroalimentación es abierta para fomentar la mejora continua.

Criterios	Aspectos Positivos	Aspectos a Mejorar
Diseño de la interfaz visual Claridad, atractivo y coherencia visual del entorno en Google Cardboard.	Interfaz limpia, colores armónicos y elementos visuales que facilitan la inmersión.	Mejorar la legibilidad y evitar sobrecarga visual que pueda distraer al usuario.
Navegación y arquitectura de la información Facilidad para desplazarse y comprender la estructura del contenido.	Navegación intuitiva que permite al usuario explorar sin confusión.	Clarificar rutas y botones para evitar que el usuario se pierda o tenga dificultades.
Contenido y claridad pedagógica Precisión, relevancia y comprensión del contenido artístico y histórico.	Información bien estructurada y explicada que facilita el aprendizaje.	Profundizar en conceptos y simplificar lenguaje para mayor comprensión.

Criterios	Aspectos Positivos	Aspectos a Mejorar
Interactividad y tecnología inmersiva Uso efectivo de herramientas tecnológicas para lograr una experiencia activa.	Elementos interactivos que motivan la participación activa del usuario.	Incrementar la variedad y calidad de interacciones para enriquecer la experiencia.
Accesibilidad Consideración de las necesidades diversas para que la experiencia sea inclusiva.	Incorporación de opciones para diferentes capacidades visuales y auditivas.	Agregar subtítulos, descripciones auditivas o controles adaptados para mayor inclusión.
Rendimiento técnico Funcionamiento fluido sin errores ni retrasos.	La aplicación carga rápido y responde sin interrupciones.	Optimizar tiempos de carga y corregir fallas técnicas detectadas.
Satisfacción general del usuario Grado de agrado y motivación al usar la experiencia.	Usuario expresa disfrute y deseo de repetir la experiencia.	Incorporar feedback para mejorar la motivación y el interés del usuario.
Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI) Representación cultural y respeto a la diversidad en el contenido y diseño.	El proyecto muestra respeto y valoración de distintas culturas y perspectivas.	Ampliar representaciones culturales y asegurar lenguaje inclusivo en toda la experiencia.