

Rúbrica Escalar: Del arte rupestre al primer trazo -

Expresión Artística con Google Cardboard

Rúbrica Escalar | Educación Artística | Expresión artística | 4 niveles

Descripción

Evaluación del proyecto de expresión artística basado en la creación de una experiencia inmersiva con Google Cardboard, valorando diseño visual, navegación, contenido pedagógico, interactividad, accesibilidad, rendimiento técnico, satisfacción del usuario y criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI).

Rúbrica

Rúbrica Escalar: Del arte rupestre al primer trazo -

Expresión Artística con Google Cardboard

Evaluación del proyecto de expresión artística basado en la creación de una experiencia inmersiva con Google Cardboard, valorando diseño visual, navegación, contenido pedagógico, interactividad, accesibilidad, rendimiento técnico, satisfacción del usuario y criterios de Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI).

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Diseño Visual	• Excelente (90%+): Diseño atractivo, coherente y creativo que potencia la experiencia inmersiva. • Bueno (80%+): Diseño claro y adecuado con algunos elementos creativos. • Aceptable (50%+): Diseño funcional pero básico, con poca creatividad. • Pobre (<50%): Diseño poco atractivo o confuso que dificulta la experiencia.	0 - 100
Navegación	• Excelente: Navegación intuitiva y fluida que facilita explorar la experiencia sin dificultades. • Bueno: Navegación generalmente clara con mínimas dificultades. • Aceptable: Navegación funcional pero con algunas complicaciones o confusión. • Pobre: Navegación complicada o errática que dificulta el uso.	0 - 100

Aspectos a Evaluar	Criterios de Evaluación	Puntuación
Contenido Pedagógico	• Excelente: Contenido claro, relevante y enriquecedor que transmite eficazmente el aprendizaje del arte rupestre. • Bueno: Contenido adecuado y con buena relación pedagógica. • Aceptable: Contenido básico con algunos aspectos poco desarrollados. • Pobre: Contenido insuficiente o poco relacionado con el tema.	0 - 100
Interactividad	• Excelente: Múltiples elementos interactivos que involucran activamente al usuario. • Bueno: Algunos elementos interactivos que aportan dinamismo. • Aceptable: Poca interactividad con funciones limitadas. • Pobre: Ausencia o mal funcionamiento de elementos interactivos.	0 - 100
Accesibilidad	• Excelente: Diseño accesible para diversas necesidades, con opciones claras para todos los usuarios. • Bueno: Considera algunas necesidades de accesibilidad con opciones limitadas. • Aceptable: Accesibilidad básica con pocas adaptaciones. • Pobre: Falta de consideraciones de accesibilidad.	0 - 100
Rendimiento Técnico	• Excelente: Funcionamiento estable, sin errores ni retrasos perceptibles. • Bueno: Funcionamiento generalmente estable con mínimos inconvenientes. • Aceptable: Presenta algunos errores o retrasos que afectan moderadamente la experiencia. • Pobre: Frecuentes errores o problemas técnicos que afectan gravemente la experiencia.	0 - 100
Satisfacción del Usuario	• Excelente: Alta satisfacción reflejada en comentarios positivos y entusiasmo. • Bueno: Satisfacción general con algunas sugerencias de mejora. • Aceptable: Satisfacción limitada con críticas moderadas. • Pobre: Insatisfacción notable y comentarios negativos.	0 - 100
Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)	• Excelente: El proyecto refleja y respeta activamente la diversidad cultural, de género y capacidades, promoviendo la inclusión. • Bueno: Presenta elementos que consideran DEI de manera adecuada. • Aceptable: Muestra esfuerzos básicos hacia DEI con limitadas integraciones. • Pobre: Ignora o no considera criterios de DEI en el proyecto.	0 - 100