

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL JUEGO:

ITEMS	1 INSUFICIENTE	2 MEJORABLE	3 SATISFACTORIO	4 EXCELENTE
AVATARES	Los personajes no están bien creado para el juego.	Algunos personajes no tienen un papel importante.	Cumplen con la función del juego pero podrían ser mejores.	Todos ellos son importantes en la historia.
DIÁLOGOS	Los diálogos no tiene que ver la historia y no nos ayudan a completar la misión.	Algunos de los diálogos no tiene nada que ver con la historia.	Los diálogos están relacionados con la historia pero no aparecen todas las posibilidades.	Los diálogos están relacionados con la historia y permiten la toma de decisión.
ATMÓSFERA Y DECORADOS	Algunos de los escenarios están incompletos o no usan un diseño correcto.	Los escenarios son correctos pero tiene errores de diseño o funcionamiento.	Los escenarios son correctos pero les falta complementos.	Los escenarios están bien creados y no se observan fallos.
HISTORIA Y MISIONES	La historia y las misiones no han sido interesantes ni motivadoras.	La historia es interesantes, pero las misiones no son motivadoras.	La historia es interesante y motivadora. Pero las misiones no se relacionan con la trama.	La historia es interesante y motivadora. Las misiones siguen la trama.
OBJETOS Y PERSONAJES	Los objetos no cumplen ninguna función y los personajes de las trama no aportan nada.	Algunos objetos no han tenido ninguna función y algunos personajes de la historia no hemos podido dialogar.	Algunos objetos no han tenido función y puedes hablar con todos los personajes.	Los objetos tiene su funciones y puedes hablar con todos personajes.
CONTINUIDAD	No existe continuidad en la historia a lo largo de los escenarios y misiones que van desarrollándose.	Algunas partes de la trama cortan la continuidad de la historia.	Gran parte de las misiones permiten una continuidad de la historia.	Se observa continuidad a lo largo de la historia (misión).