# RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL JUEGO:

| ITEMS | 1 INSUFICENTE | 2 MEJORABLE | 3 SATISFACTORIO | 4 EXCELENTE |
|---|---|---|---|---|
| AVATARES | Los personajes no están bien creado para el juego. | Algunos personajes no tienes 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. |
| ATMÓSFEERA 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). |

LIVEWORKSHEETS