

Criterio	4 – Excelente	3 – Bueno	2 – Aceptable	1 – Insuficiente
1. Cumplimiento de tareas del Sprint	Todas las historias/tareas comprometidas están completadas; las pendientes del sprint anterior resueltas.	≥ 75 % de las historias completadas; se avanzó en tareas atrasadas pero queda trabajo pendiente claro.	50–74 % de historias completadas; quedan varias tareas críticas sin cerrar.	< 50 % completado; no se avanzó en tareas atrasadas ni en nuevas historias.
2. Calidad de la Demo	Demostración fluida de todas las funcionalidades; casos de uso bien ilustrados con datos realistas.	Funciona en directo con pequeños fallos o omisiones, pero explicados de forma verbal.	Demo parcial; falta funcionalidad clave o se simulan partes críticas sin demostración real.	No hay demo funcional; solo capturas o pantallazos.
3. Comunicación y claridad	Estructura clara (objetivos, avances, bloqueos, siguientes pasos); uso profesional de diagramas.	Buena estructura; se omiten detalles menores; diagramas imprecisos pero comprensibles.	Presentación desordenada; falta contexto; diagramas ausentes o poco legibles.	Sin estructura; no se usan diagramas ni artefactos visuales.
4. Reflexión y retrospectiva	Identifica bloqueos, lecciones aprendidas y propone acciones concretas para el próximo sprint.	Reconoce algunos problemas; planes de mejora genéricos.	Lista impedimentos sin análisis; pocas propuestas de mejora.	Sin retrospectiva; no hay análisis de fallos ni planes de acción.
5. Inyección de dependencia	DI aplicada y documentada en la configuración de los módulos; fácil sustitución de implementaciones según diagramas.	DI implementada en la mayoría de componentes; quedan instancias de acoplamiento directo; documentado de forma básica.	DI presente solo en clases clave; gestión de dependencias manual en gran parte.	Sin DI; dependencias instanciadas manualmente sin referencia en diagramas.
6. Patrón de creación	Se aplica correctamente Factory/Builder/Abstract Factory; se muestran ejemplos claros de uso y el diagramado refleja la aplicación del patrón.	Patrón de creación identificado e implementado; algunos casos de	Implementación parcial; no todos los escenarios reflejados en los diagramas.	No se implementa patrón de creación; el diagrama permanece

Criterio	4 – Excelente	3 – Bueno	2 – Aceptable	1 – Insuficiente
		uso sin diagramar.		igual que el diseño inicial sin patrón.
7. Patrón estructural	Uso adecuado de Adapter/Decorator/Facade; mejora la modularidad; diagramas de componentes antes y después de aplicar el patrón.	Patrón aplicado; diagramas existen pero cambios limitados o simplificados.	Implementación parcial; el patrón no encaja bien; diagramas solo parciales.	Sin patrón estructural; los diagramas muestran alto acoplamiento sin justificación técnica.
8. Patrón de comportamiento	Implementa Observer/Strategy/Command con diagramas de secuencia que reflejan el cambio en el flujo.	Patrón aplicado; algunos flujos no diagramados o incompletos.	Uso básico del patrón; diagramas muestran lógica parcial.	Sin patrón de comportamiento; diagramas no reflejan cambios en la lógica.
9. Arquitectura general	La arquitectura seleccionada (MVC, CQRS, Limpia, Hexagonal...) se respeta rigurosamente; los diagramas de alto nivel muestran separación clara de responsabilidades.	Arquitectura mayoritariamente coherente; alguna violación puntual sin afectar la visión global.	Arquitectura reconocible, pero con violaciones de capas en diagramas de componentes.	Sin estilo arquitectónico claro; los diagramas son monolíticos y sin separación de capas.
10. Diagramas y aplicación de patrones	Presenta diagramas UML (clases, componentes, secuencia) antes y después de aplicar cada patrón; cambios visuales claros; leyendas y notaciones consistentes.	Diagramas originales y modificados para la mayoría de patrones; algunos cambios no están completamente reflejados.	Solo algunos patrones tienen diagramas modificados; notación inconsistente.	No hay diagramas que reflejen los cambios introducidos por los patrones.
11. Reglas de negocio (5)	Define 5 reglas claras y completas, cada una con descripción de disparadores y efectos documentados en los diagramas de casos de uso o de actividad.	Define 5 reglas, pero 1–2 carecen de detalle en la descripción o en el diagrama asociado.	Solo 3–4 reglas bien definidas; las demás confusas o sin diagramar el flujo.	< 3 reglas definidas o reglas mal expresadas; sin representación en diagramas de flujo.