### Rúbrica para el Proyecto de Simulación de Búsqueda y Rescate

1. **Implementación de Solución Aleatoria (10%)**
   * **10-8 puntos**: La solución aleatoria sigue correctamente las reglas del juego y permite la interacción con todos los elementos del escenario.
   * **7-5 puntos**: La solución aleatoria presenta errores menores, pero aún es funcional y sigue la mayoría de las reglas del juego.
   * **4-2 puntos**: La solución aleatoria tiene errores significativos que dificultan la jugabilidad o no sigue varias reglas del juego.
   * **1-0 puntos**: No se implementó una solución aleatoria o es completamente disfuncional.
2. **Implementación de una Estrategia Mejorada (20%)**
   * **20-16 puntos**: La estrategia mejorada demuestra una mejora significativa con datos comparativos claros en relación a la estrategia aleatoria.
   * **15-11 puntos**: La estrategia mejorada tiene una mejora moderada, pero carece de algunos datos comparativos.
   * **10-6 puntos**: La estrategia mejorada muestra una ligera mejora sobre la aleatoria, pero no está bien respaldada por datos.
   * **5-0 puntos**: La estrategia mejorada no muestra mejoras sobre la aleatoria o no se implementa correctamente.
3. **Rendimiento Obtenido (20%)**
   * **20-16 puntos**: La simulación es altamente eficiente, rápida y precisa. Todos los agentes funcionan de manera coordinada.
   * **15-11 puntos**: La simulación es mayormente eficiente con algunos retrasos menores o problemas de coordinación.
   * **10-6 puntos**: La simulación tiene varios problemas de eficiencia y coordinación que afectan el rendimiento.
   * **5-0 puntos**: La simulación es ineficiente, lenta y presenta numerosos problemas de coordinación.
4. **Cliente-Servidor (15%)**
   * **15-12 puntos**: La implementación del sistema cliente-servidor es robusta y funcional, permitiendo comunicación sin problemas.
   * **11-8 puntos**: La implementación del sistema cliente-servidor funciona mayormente bien, con algunos problemas menores.
   * **7-4 puntos**: El sistema cliente-servidor tiene dificultades importantes que afectan la comunicación.
   * **3-0 puntos**: La implementación del sistema cliente-servidor es deficiente o inexistente.
5. **Visualización Gráfica 3D (15%)**
   * **15-12 puntos**: La visualización en Unity es clara, detallada y permite una buena interacción con el escenario.
   * **11-8 puntos**: La visualización en Unity es mayormente clara pero con algunos problemas menores.
   * **7-4 puntos**: La visualización en Unity tiene varios problemas de claridad y detalles.
   * **3-0 puntos**: La visualización en Unity es deficiente o inexistente.
6. **Narrativa (10%)**
   * **10-8 puntos**: La narrativa del proyecto es detallada, coherente y crea una historia convincente para el escenario de la simulación.
   * **7-5 puntos**: La narrativa es mayormente clara y coherente, pero carece de algunos detalles que enriquecen la historia.
   * **4-2 puntos**: La narrativa está incompleta y tiene varias inconsistencias que dificultan la comprensión del trasfondo del escenario.
   * **1-0 puntos**: La narrativa es incoherente, carente de detalles significativos o no está presente.
7. **Innovación (5%)**
   * **5 puntos**: El proyecto introduce ideas, técnicas o tecnologías nuevas y creativas que agregan valor significativo.
   * **4-3 puntos**: El proyecto introduce algunas ideas o técnicas nuevas, pero con un impacto moderado.
   * **2-1 puntos**: El proyecto tiene pocas ideas nuevas y su impacto es mínimo.
   * **0 puntos**: El proyecto no introduce ninguna idea nueva ni muestra innovación.
8. **Presentación Final (5%)**
   * **5 puntos**: La presentación es profesional, clara y bien organizada, mostrando todos los aspectos importantes del proyecto.
   * **4-3 puntos**: La presentación es buena pero con algunos problemas menores de organización o claridad.
   * **2-1 puntos**: La presentación tiene varios problemas significativos de organización o no cubre todos los aspectos importantes.
   * **0 puntos**: La presentación es deficiente o no se realizó.