

Rúbrica ligera de autoevaluación

Propuesta conceptual de videojuego — Sprint 2

Marca cada criterio según tu nivel de cumplimiento.

Mecánica principal

- ☐ Está claramente definida – cumple
- ☐ Es una acción concreta (verbo) – cumple parcialmente
- ☐ Es coherente con la idea del juego – cumple

Reglas y objetivos

- ☐ Las reglas son comprensibles – cumple
- ☐ El objetivo del jugador es claro – cumple
- ☐ Las reglas generan desafío, no confusión – cumple

Experiencia buscada (Estética)

- ☐ Defino qué debe sentir el jugador – cumple
- ☐ La experiencia va más allá de “diversión” – cumple
- ☐ Es consistente con el tipo de juego propuesto – cumple

Coherencia del sistema (MDA)

- ☐ La mecánica produce las dinámicas esperadas – cumple
- ☐ Las dinámicas apoyan la experiencia buscada – cumple
- ☐ No hay contradicciones evidentes entre elementos – cumple

Claridad de la propuesta

- ☐ Se entiende la idea sin explicaciones extra – cumple
- ☐ El documento es breve y directo – cumple parcialmente
- ☐ La propuesta comunica intención de diseño – cumple

Reflexión final (opcional)

¿Qué parte de mi propuesta cambiaría primero para mejorar la experiencia del jugador?

Quizás podría pensar en el sistema de recompensas, como afrontar todas estas dificultades hace sentir pleno al jugador, pero a su vez pienso que la misma repetición

desde la muerte inherente recompensa con el sentimiento de logro después de intentar e intentar.