

# RÚBRICA DE EVALUACIÓN FINAL – Proyecto de Diseño Gráfico y UX/UI

**Total: 100 puntos (30% de la materia)**

Cada criterio tiene sus indicadores y niveles de logro.

## 1. Fundamentación del Proyecto y Usuario (15 puntos)

Indicador	Excelente (15–13)	Bueno (12–9)	Básico (8–5)	Insuficiente (4–0)
Claridad del problema	Presenta claramente el problema, contexto y necesidad real del usuario.	Problema claro, contexto parcialmente desarrollado.	El problema está mencionado pero poco fundamentado.	No identifica adecuadamente el problema.
Usuario objetivo	Usuario definido con precisión, con motivaciones y comportamientos.	Usuario definido con algunas características relevantes.	Usuario genérico, con poca profundidad.	No hay definición de usuario.
Relación entre problema–usuario–diseño	Las decisiones de diseño se justifican de forma coherente.	Hay relación, aunque no completamente argumentada.	Relación débil o parcial.	No hay relación evidente.

## 2. Proceso y Metodología Ágil (Scrum – DCU – Iteraciones) (15 puntos)

Indicador	Excelente (15–13)	Bueno (12–9)	Básico (8–5)	Insuficiente (4–0)
Uso de User Stories	User Stories claras, completas y aplicadas al diseño.	User Stories adecuadas pero no totalmente integradas.	User Stories poco relevantes.	No usaron o no justifican las User Stories.

Mapa de interacción	Completo, coherente, consistente con el flujo final.	Correcto pero con faltantes menores.	Confuso o incompleto.	No válido o no presentado.
Iteraciones y testing	Explican cambios, pruebas, retroalimentación y mejoras.	Muestran algunas iteraciones y feedback.	Mínima evidencia de iteración.	No muestran proceso, solo resultado final.

### 3. Prototipo Final – Diseño de Interfaz (30 puntos)

Indicador	Excelente (30–26)	Bueno (25–20)	Básico (19–12)	Insuficiente (11–0)
Composición y layout	Grilla clara, jerarquía visual impecable, organización consistente.	Layout apropiado con pequeñas inconsistencias.	Diseño aceptable con problemas de jerarquía o alineación.	Desorden, mala jerarquía o layout inexistente.
Tipografía	Elección coherente, legible, con jerarquías y estilos consistentes.	Tipografía coherente con algunas inconsistencias.	Tipografía legible pero sin criterio claro.	Tipografía inadecuada, ilegible o incoherente.
Color y percepción visual	Paleta coherente, psicología del color aplicada, excelente contraste.	Paleta adecuada con leves inconsistencias.	Paleta simple, poco fundamentada, contraste débil.	Colores inadecuados, percepción afectada.
Imágenes / iconografía	Correctas, consistentes, optimizadas, acordes al tono.	Adecuadas pero con diferencias de estilo o resolución.	Uso mínimo o poco integrado.	Imágenes inadecuadas o sin criterio.
Consistencia visual	Todos los elementos mantienen estilo y coherencia.	Consistencia general con algunos desajustes.	Varias inconsistencias visibles.	Sin consistencia visual.

## 4. Usabilidad y Accesibilidad (15 puntos)

Indicador	Excelente (15–13)	Bueno (12–9)	Básico (8–5)	Insuficiente (4–0)
Navegación y flujo	Flujo intuitivo, simple, claro y sin ambigüedades.	Navegación clara con detalles mejorables.	Navegación comprensible pero poco intuitiva.	Navegación confusa o incompleta.
Accesibilidad	Contraste correcto, tamaños adecuados, etiquetas, colores accesibles.	Accesibilidad aplicada parcialmente.	Mínima atención a accesibilidad.	No cumple criterios básicos.
Usabilidad	Diseño eficiente, consistente y centrado en tareas del usuario.	Usabilidad adecuada con problemas menores.	Usabilidad limitada.	Difícil de usar o error conceptual.

## 5. Justificación Teórica (15 puntos)

*(Aplicación de teoría de color, Gestalt, comunicación visual, diseño gráfico, UX/UI)*

Indicador	Excelente (15–13)	Bueno (12–9)	Básico (8–5)	Insuficiente (4–0)
Leyes de la Gestalt	Explica qué ley aplicó, cómo y por qué. Ejemplos claros.	Explica algunas leyes con coherencia.	Menciona Gestalt sin argumentar.	No aplica o desconoce Gestalt.
Psicología del color	Justificación sólida de la paleta en función del usuario y objetivo.	Relación parcialmente clara.	Explicación superficial.	Sin relación teoría–paleta.
Comunicación visual	Justifica jerarquía, ritmo visual, alineación, contraste.	Justificación parcial o poco clara.	Justificación débil.	No puede justificar.

UX/UI	Argumenta decisiones según heurísticas, DCU, principios de Usabilidad.	Menciona heurísticas pero sin profundizar.	Justificación mínima.	No justifica según UX/UI.
-------	--	--	-----------------------	---------------------------

## 6. Presentación y Defensa Oral (10 puntos)

Indicador	Excelente (10–9)	Bueno (8–6)	Básico (5–3)	Insuficiente (2–0)
Claridad al exponer	Explica con seguridad, claridad y fluidez.	Presentación clara con pequeños titubeos.	Presentación poco clara.	No logra explicar su proyecto.
Uso del lenguaje técnico	Dominio adecuado y contextualizado.	Uso aceptable, algunos errores.	Uso limitado de vocabulario técnico.	No usa términos técnicos o los usa mal.
Preguntas del docente	Responde fundamentando con ejemplos.	Responde correctamente pero sin profundidad.	Respuestas vagas o confusas.	No sabe responder.
Coherencia del discurso	Presentación articulada, lógica y ordenada.	Coherente con algunos saltos.	Desorden general.	Sin coherencia.