

Rúbrica para la actividad de la sesión práctica # 5

Criterios	Ponderación	Muy alto 5	Alto 4	Regular 3	Insuficiente 2	Deficiente 1
Adición de variable en Models	25,00%	Agrega una variable relevante para el dilema del prisionero, con un tipo de dato diferente a los existentes, que mejora la dinámica del juego de manera clara y lógica.	La variable agregada es pertinente al dilema del prisionero, con un tipo de dato distinto a los ya usados, y tiene un impacto positivo en el juego.	La variable agregada cumple con los requisitos, pero su relación con el dilema del prisionero es básica o poco clara.	La variable agregada no está bien relacionada con el dilema del prisionero o su tipo de dato es inapropiado, afectando la funcionalidad del juego.	No se agrega ninguna variable o la variable no tiene sentido en el contexto del juego.
Planteamiento de la nueva variable a agregar	25,00%	El planteamiento de la variable es claro, detallado y justificado, mostrando una excelente comprensión del dilema del prisionero y su impacto, enriqueciendo el análisis estratégico del juego.	El planteamiento es claro y adecuado, mostrando una buena comprensión, aunque puede carecer de profundidad en algunos aspectos al agregar la nueva variable.	El planteamiento es básico y poco detallado, mostrando una comprensión superficial del dilema del prisionero y el agregarla genera un impacto poco significativo.	El planteamiento es confuso o poco claro, sin una justificación lógica.	No hay planteamiento o la variable fue agregada sin ningún razonamiento lógico.
Creatividad y originalidad	25,00%	La variable agregada es original y aporta un nuevo enfoque estratégico al dilema del prisionero, mostrando un excelente nivel de creatividad.	La variable es adecuada y muestra un esfuerzo creativo, aportando una nueva dimensión al juego.	La variable es correcta, pero no demuestra un enfoque creativo ni aporta originalidad significativa al juego.	La variable parece añadida solo para cumplir con la tarea, sin un enfoque claro o creativo.	No se evidencia ningún esfuerzo creativo en la elección o adición de la variable.
Selección del tipo de variable	25,00%	El tipo de variable escogido es completamente adecuado para el tipo de dato a almacenar y se ajusta perfectamente al contexto del juego.	La variable seleccionada tiene el tipo correcto para almacenar los datos necesarios, con algunas consideraciones acertadas.	La variable seleccionada tiene el tipo correcto para almacenar los datos necesarios, con algunas consideraciones acertadas.	La elección del tipo de variable es inadecuada y genera posibles problemas de funcionalidad o coherencia en el juego.	El tipo de variable no es correcto y afecta gravemente la funcionalidad del código o posterior análisis de los datos.