

Indicazioni: Per ciascuna area di abilità, contrassegnare con chiarezza la casella che meglio descrive quanto realizzato dalla squadra. Se la squadra non dimostra abilità in una particolare area, apporre una 'X' nella prima casella che indica il Non Dimostrato (ND). Si prega di fornire la maggior quantità possibile di commenti scritti, al fine di riconoscere il lavoro svolto da ciascuna squadra e aiutarla a migliorare. Una volta completata la valutazione, cerchiare i riconoscimenti per i quali si vorrebbe che la squadra in questione venisse considerata.

Fase iniziale

Fase di sviluppo

Fase compiuta

Esemplare

PROGETTAZIONE MECCANICA	Resistenza - Integrità strutturale; capacità di affrontare i rigori della competizione.				
	N D	Piuttosto fragile; si rompe spesso	Frequenti o significativi problemi/riparazioni	Rari problemi/riparazioni	Costruzione integra/nessuna riparazione
	Efficienza meccanica - Utilizzo economico di parti e tempo; facilità di riparazioni e modifiche.				
	N D	Tempo eccessivo per riparare/modificare	Inefficienza nel riparare/modificare	Uso appropriato del tempo per riparare/modificare	Uso efficiente del tempo per riparare/modificare
	Meccanizzazione - Abilità dei meccanismi del robot di muoversi o agire con appropriata velocità, forza e accuratezza per obiettivi prefissati (propulsione ed esecuzione)				
	N D	Velocità, forza e accuratezza non equilibrate in molti obiettivi	Velocità, forza e accuratezza non equilibrate in alcuni obiettivi	Appropriato equilibrio di velocità, forza e accuratezza in molti obiettivi	Appropriato equilibrio di velocità, forza e accuratezza in ogni obiettivo

PROGRAMMAZIONE	Qualità della programmazione - Appropriatezza dei programmi per gli scopi preposti e potenzialità di raggiungimento di risultati consistenti, salvo difetti meccanici.				
	N D	Non raggiunge lo scopo ED è inconsistente	Non raggiunge lo scopo O è inconsistente	Dovrebbe raggiungere lo scopo ripetutamente	Dovrebbe raggiungere lo scopo ogni volta
	Efficienza della programmazione - Modularità, funzionalità e compatibilità dei programmi.				
	N D	Codificazione eccessiva e difficile da comprendere	Codificazione inefficiente e impegnativa da comprendere	Codificazione appropriata e facile da comprendere	Codificazione efficiente e facile per chiunque da comprendere
	Automazione / Navigazione - Abilità del robot a muoversi o agire come voluto utilizzando retroazioni meccaniche e/o sensori (con dipendenza minima dall'intervento del conduttore e/o tempo del programma)				
	N D	Frequente intervento del conduttore per indirizzare E recuperare il robot	Frequente intervento del conduttore per indirizzare O recuperare il robot	Il robot si muove/agisce come voluto, ripetutamente con occasionale intervento del conduttore	Il robot si muove/agisce come voluto, ogni volta, senza intervento del conduttore



ROBOT DESIGN

N°SQUADRA: _____

SALA GIURIA: _____

STRATEGIA E INNOVAZIONE	Processo di progettazione - Capacità di sviluppare e spiegare le fasi di miglioramento qualora vengano esaminate le alternative, testate le soluzioni, migliorati i progetti (si applica al processo di programmazione come anche alla progettazione meccanica).				
	N D	Organizzazione E esposizione da migliorare	Organizzazione O esposizione da migliorare	Sistematico e ben esposto	Sistematico, ben esposto e ben documentato
	Strategia di missione - Capacità di definire e descrivere chiaramente la strategia di gioco della squadra.				
	N D	Obiettivi E strategia poco chiari	Obiettivi O strategia poco chiari	Chiara strategia per portare a termine obiettivi ben definiti	Chiara strategia per portare a termine molte/tutte le missioni di gioco
	Innovazione - Creazione di caratteristiche nuove, uniche o inaspettate (es: progetti, programmi, strategie o applicazioni) utili a eseguire i compiti specificati.				
	N D	Nessuna originalità	Caratteristiche originali con qualche potenziale o valore aggiunto	Caratteristiche originali con valore potenziale	Caratteristiche originali che aggiungono significativo valore

Commenti:
