



**N°SQUADRA:** \_\_\_\_\_

**SALA GIURIA:** \_\_\_\_\_

# ROBOT DESIGN

**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.*

<b>Fase iniziale</b>	<b>Fase di sviluppo</b>	<b>Fase compiuta</b>	<b>Esemplare</b>
----------------------	-------------------------	----------------------	------------------

## PROGETTAZIONE MECCANICA

<b>Resistenza</b>		Integrità strutturale; capacità di affrontare i rigori della competizione.		
<b>N D</b>	Piuttosto fragile; si rompe spesso	Frequenti o significativi problemi/riparazioni	Rari problemi/riparazioni	Costruzione integra/nessuna riparazione
<b>Efficienza meccanica</b>		Utilizzo economico di parti e tempo; facilità di riparazioni e modifiche.		
<b>N D</b>	Eccessive parti o tempo per riparare/modificare	Inefficienza di parti o tempo per riparare/modificare	Uso appropriato di parti e tempo per riparare/modificare	Uso efficiente di parti e tempo per riparare/modificare
<b>Meccanizzazione</b>		Abilità dei meccanismi del robot di muoversi o agire con appropriata velocità, forza e accuratezza per obiettivi prefissati (propulsione ed esecuzione).		
<b>N D</b>	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

### Commenti

---



---



---

## PROGRAMMAZIONE

<b>Qualità della programmazione</b>		Appropriatezza dei programmi per gli scopi preposti e potenzialità di raggiungimento di risultati consistenti, salvo difetti meccanici.		
<b>N</b>	Non raggiunge lo scopo ED è	Non raggiunge lo scopo O è inconsistente	Dovrebbe raggiungere lo scopo ripetutamente	Dovrebbe raggiungere lo scopo ogni volta

<b>D</b>	inconsistente			
<b>Efficienza della programmazione</b>		Modularità, funzionalità e compatibilità dei programmi.		
<b>N</b> <b>D</b>	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
<b>Automazione / Navigazione</b>		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).		
<b>N</b> <b>D</b>	Frequente intervento del conducente per indirizzare E recuperare il robot	Frequente intervento del conducente per indirizzare O recuperare il robot	Il robot si muove/agisce come voluto, ripetutamente con occasionale intervento del conducente	Il robot si muove/agisce come voluto, ogni volta, senza intervento del conducente

**Commenti**

---



---



---



---

**STRATEGIA E INNOVAZIONE**

<b>Processo di progettazione</b>		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).		
<b>N</b> <b>D</b>	Organizzazione E esposizione da migliorare	Organizzazione O esposizione da migliorare	Sistematico e ben esposto	Sistematico, ben esposto e ben documentato
<b>Strategia di missione</b>		Capacità di definire e descrivere chiaramente la strategia di gioco della squadra.		
<b>N</b> <b>D</b>	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
<b>Innovazione</b>		Creazione di caratteristiche nuove, uniche o inaspettate (es: progetti, programmi, strategie o applicazioni) utili a eseguire i compiti specificati.		
<b>N</b> <b>D</b>	Caratteristiche originali prive di potenziale o di valore aggiunto	Caratteristiche originali con qualche potenziale o valore aggiunto	Caratteristiche originali con potenziale significativo	Caratteristiche originali che aggiungono significativo valore

**Commenti**

---



---



---



---

**Candidatura ai premi / Riconoscimenti per:**

<b>PROGETTAZIONE MECCANICA</b>	<b>PROGRAMMAZIONE</b>	<b>STRATEGIA E INNOVAZIONE</b>
------------------------------------	-----------------------	------------------------------------