



Robot Tasarım

Takım# _____

Jüri Odası _____

Yönergeler: Her bölüm için takımın beceri seviyesini en iyi tanımlayan kutuyu işaretleyin. Eğer takım belirli bir bölüm için beceri göstermemişse, o bölümün en solunda yer alan YOK kutusunu işaretleyin. Takımların yoğun çalışmalarını takdir ettiğinizi göstermek ve takımlara rehberlik edebilmek amacıyla, lütfen yorum / geri bildirim kutularını olabildiğince açıklayıcı bir şekilde doldurun. *Değerlendirmeyi tamamladıktan sonra lütfen takımın güçlü olduğu alanı formun en altındaki kısımda yuvarlak içine alın.*

	Başlangıç	Gelişiyor	Ustaca	Örnek Olacak	
Mekanik Tasarım	Sağlamlık Yapısal bütünlük, zorluklara karşı durabilme becerisi				
	YOK	çok kırılğan, sürekli dağılıyor	sık veya önemli hata / tamir gereksinimi	nadir hata / tamir gereksinimi	sağlam yapı, tamire gerek yok
	Mekanik Etkinlik Zaman ve parçaların ekonomik kullanımı, kolay tamir ve modifikasyon				
	YOK	aşırı parça / tamir zamanı kullanımı	verimsiz parça / tamir zamanı kullanımı	uygun sayıda parça / tamir zamanı kullanımı	en uygun sayıda parça / tamir zamanı kullanımı
Mekanik Tasarım	Makineleştirme Robot mekanizmalarının verilen görevlerde uygun hız, güç ve duyarlılıkta hareket etmesi (hareket ve aksiyon aşamalarında)				
	YOK	çoğu görevde dengesiz hız, güç ve duyarlılık	bazı görevlerde dengesiz hız, güç ve duyarlılık	çoğu görevde dengeli hız, güç ve duyarlılık	tüm görevlerde dengeli hız, güç ve duyarlılık
Yorumlar / Geri Bildirim					
Programlama	Programlama Kalitesi Programların amaca uygun geliştirilmesi, mekanik hata olmadığı varsayıldığında tutarlı sonuçlar üretmesi				
	YOK	amaca ulaşmıyor VE tutarsız	amaca ulaşmıyor VEYA tutarsız	amaca çoğunlukla ulaşıyor	amaca hep ulaşıyor
	Programlama Etkinliği Programların modülerliği, uygunluğu ve anlaşılabilirliği				
	YOK	aşırı kod kullanımı var ve anlaşılması zor	verimsiz kod kullanımı ve anlaşılması uğraştırıcı	düzenli kod ve anlaşılması kolay	en uygun kod ve herkesin anlayabileceği şekilde yazılmış
Programlama	Otomasyon / Yöngüdümlü Robotun istendiği gibi ve tamamen mekanik ve/ya sensör yardımıyla hareket etmesi ve görevleri yerine getirmesi (minimum oranda pilot müdahalesi ve/ya program zamanlaması)				
	YOK	robotu almak VE yönlendirmek için sıkça pilot müdahalesi var	robotu almak VEYA yönlendirmek için sıkça pilot müdahalesi var	robot çoğu zaman istendiği gibi hareket ediyor, az pilot müdahalesi var	robot her defasında istendiği gibi hareket ediyor, hiç pilot müdahalesi yok
Yorumlar / Geri Bildirim					
Strateji & Yenilikçilik	Tasarım Süreci Alternatiflerin düşünülmesi, seçimlerin daraltılması ve test edilmesi, tasarımın optimizasyonu gibi iyileştirme süreçlerini geliştirme ve anlatabilme becerisi (hem programlama hem de mekanik tasarım için geçerlidir)				
	YOK	organizasyon VE anlatımın geliştirilmeye ihtiyacı var	organizasyon VEYA anlatımın geliştirilmeye ihtiyacı var	sistemik ve iyi açıklanmış	sistemik, iyi açıklanmış ve iyi belgelenmiş
	Görev Stratejisi Takımın oyun stratejisini açıkça tanımlama ve anlatma becerisi				
	YOK	takımın anlaşılır bir stratejisi VE hedefi yok	takımın anlaşılır bir stratejisi VEYA hedefi yok	takımın hedefleri iyi tanımlanmış ve stratejileri anlaşılır	takımın neredeyse tüm görevleri yapabilmek için anlaşılır bir stratejisi var
Strateji & Yenilikçilik	Yenilikçilik Görev tamamlamada faydası olan, yeni, başkalarında olmayan veya beklenmeyen özelliklerin (tasarım, program, uygulama veya strateji v.b) yaratılmış olması				
	YOK	katma değeri veya potansiyeli olmayan orijinal özellikler	kısmi katma değeri veya potansiyeli olan orijinal özellikler	katma değer potansiyeli olan orijinal özellikler	önemli katma değeri olan orijinal özellikler
Yorumlar / Geri Bildirim					
Güçlü Yönleri:		Mekanik Tasarım	Programlama	Strateji & Yenilikçilik	

*Ödül adaylığı için gereklidir