



Sumário Executivo do *Design* do Robô (SEDR)

Para ajudar os juízes de *Design* do Robô a compreender de forma rápida e consistente sobre o processo de *design* utilizado no seu robô, é importante que sua equipe prepare uma breve apresentação. Um "sumário executivo" é muitas vezes usado por engenheiros para descrever brevemente os elementos-chave de um produto ou projeto. Em outras palavras, o objetivo do SEDR é dar aos juízes de *Design* do Robô uma visão geral do seu robô e tudo o que ele pode fazer.

O objetivo do SEDR é ajudar sua equipe a considerar e sistematizar antecipadamente as informações mais importantes a serem compartilhadas com os juízes. O que for escolhido para compartilhar com os juízes permitirá que eles possam avaliar de maneira mais eficaz o seu trabalho, além de possibilitar comentários mais úteis.

A equipe é livre para determinar quanto tempo vocês deverão investir na preparação do SEDR, mas sinceramente vocês não devem demorar mais que algumas horas para desenvolver o Sumário Executivo e praticar sua apresentação. Não é a intenção do SEDR ser muito extenso ou demorado como é a apresentação do Projeto de Pesquisa.

A equipe pode apresentar o sumário executivo no início da sessão de avaliação de *Design* do Robô. A apresentação inteira, incluindo a demonstração do funcionamento do robô e a explicação dos códigos de programação, não deve demorar mais tempo do que **7 (sete) minutos**. Após sua apresentação os juízes irão fazer algumas perguntas sobre o robô para que seu time possa responder. Você não é obrigado a fornecer uma versão impressa do SEDR para os juízes.

Estrutura básica: O SEDR deve incluir os seguintes elementos: Dados do Robô, Detalhes de Projeto e uma demonstração de funcionamento.

Dados do Robô: Compartilhe com os juízes um pouco sobre o seu robô, como por exemplo, o número e tipo de sensores, sistema de locomoção, número de peças, bem como o número de anexos/garras. Os juízes também gostariam de saber sobre a programação que seu time desenvolveu, o número de programas, a quantidade de memória usada por cada programa e qual programa completou as missões de maneira mais consistente.

Detalhes de Projeto:

- 1. Diversão:** Descreva a parte mais divertida e interessante do projeto do robô, bem como as partes mais desafiadoras. Se o seu robô tem um nome, quem escolheu o nome e por quê. Se seu time tem uma história divertida sobre seu robô sinta-se livre para compartilhar.
- 2. Estratégia:** Explique estratégia e raciocínio de seu time para a escolha e realização das missões. Fale um pouco sobre quão bem-sucedido foi o seu robô em completar as missões que você escolheu. Os juízes podem gostar de ouvir sobre a sua missão favorita e por que ela é a sua favorita.
- 3. Processo de *Design*:** Descreva como sua equipe projetou seu robô e que processo você usou para fazer melhorias com seu projeto ao longo do tempo. Resumidamente compartilhe como diferentes membros do seu time contribuíram para o projeto e como você incorporou todas as ideias.
- 4. Projeto Mecânico:** Explique aos juízes estrutura básica do seu robô, como você se certificou que seu robô é durável e como você o tornou fácil para reparar ou adicionar/remover anexos. Explique aos juízes como o robô se move, e quais mecanismos ou garras ele usa para completar as missões.



5. **Programação:** Descreva como você programou o seu robô para garantir resultados consistentes. Explique como você organizou e documentou seus programas, bem como, se os seus programas utilizam sensores para saber (e garantir) o posicionamento do robô no tapete.
6. **Inovação:** Descreva todas as características de seu projeto do robô que você sente que é especial, diferente ou especialmente inteligente.

Demonstração de Funcionamento: Demonstrar o funcionamento do seu robô para os juízes realizando a missão ou missões de sua escolha. Por favor faça não demonstre uma partida completa, será necessário tempo para que os juízes façam perguntas a seu time.