



Instruções: Para cada área de habilidade, marque claramente o que melhor descreve o desempenho da equipe. Caso a equipe não demonstre habilidade em uma determinada área, marque um 'X' na caixa Não Demonstrado (ND). Por favor, escreva o maior número de comentários possível como reconhecimento do trabalho árduo de cada equipe e para ajudá-las a melhorar. Após concluir o a avaliação, por favor, circule os pontos fortes da equipe.

		Iniciante	Em desenvolvimento	Finalizado	Exemplar		
Design Mecânico:	Durabilidade	Sinais de integridade estrutural; capacidade de suportar as dificuldades da competição					
	N D	muito frágil; quebra muito	falhas/reparos significativos ou frequentes	defeitos/reparos são raros	construção robusta; sem reparos		
	Eficiência Mecânica	Boa gestão de peças e tempo; fácil de fazer reparos e modificações					
	N D	peças ou tempo excessivos para reparo / modificação	peças ou tempo para reparo/modificação ineficientes	uso adequado de peças e tempo para reparação/modificação	uso otimizado de peças e tempo para reparação/modificação		
Design Mecânico:	Mecanização	Capacidade dos mecanismos do robô de se moverem ou agirem com a velocidade, força e precisão apropriadas para as tarefas desejadas (propulsão e execução)					
	N D	desequilíbrio de velocidade, força e precisão na maioria das tarefas	desequilíbrio de velocidade, força e precisão em algumas tarefas	equilíbrio adequado de velocidade, força e precisão na maioria das tarefas	equilíbrio adequado de velocidade, força e precisão em todas as tarefas		
	Comentários:						
Programação:	Qualidade da Programação	Os programas são apropriados para os fins que são destinados e obteriam resultados consistentes, caso não haja nenhuma falha mecânica.					
	N D	Não obteria o resultado E seria inconsistente	Não obteria o resultado OU seria inconsistente	provavelmente obteria o resultado repetidas vezes	provavelmente obteria o resultado todas as vezes		
	Eficiência da Programação	Os programas são modulares, simplificados e compreensíveis					
	N D	código excessivo e difícil de entender	código ineficiente e difícil de entender	código adequado e fácil de entender	código eficiente e fácil para qualquer pessoa entender		
Programação:	Automação/Navegação	Capacidade do robô de se mover ou agir como desejado usando resposta mecânica e/ou sensor (com necessidade mínima de intervenção do operador e/ou programa com temporizador)					
	N D	Intervenção frequente do operador para direcionar E reabilitar o robô	Intervenção frequente do operador para direcionar OU reabilitar o robô	robô se move/age como desejado repetidamente, com intervenção esporádica do operador	robô se move/age como desejado todas as vezes, sem qualquer intervenção do operador		
	Comentários:						
Estratégia e inovação:	Processo de design	Capacidade de desenvolver e explicar os ciclos de aprimoramento nos quais as alternativas são consideradas, selecionadas e testadas e os designs são aperfeiçoados (aplica-se a programação e também ao design mecânico)					
	N D	organização e explicação precisam ser melhorados	organização OU explicação precisam ser melhorados	sistemático e bem explicado	sistemático, bem explicado e bem documentado		
	Estratégia de Missão	Capacidade de definir e descrever de forma clara a estratégia da equipe para o Desafio					
	N D	Sem objetivos E sem estratégia claros	sem objetivos OU sem estratégia claros	estratégia clara para alcançar os objetivos bem definidos da equipe	estratégia clara para alcançar a maioria/todas as missões do jogo		
Estratégia e inovação:	Inovação	Criação de recursos novos, exclusivos ou inesperados (por exemplo, design, programas, estratégias ou aplicações) que ajudam na realização das tarefas determinadas					
	N D	Recurso(s) original(is) sem valor ou potencial agregado	Recurso(s) original(is) com algum valor ou potencial agregado	recurso(s) original(is) com potencial de adicionar valor significativo	recurso(s) original(is) que adicionam valor significativo		
	Comentários:						
Pontos fortes:		Design Mecânico:		Programação:		Estratégia e inovação	