

Markeer duidelijk, per vaardigheid, het vakje dat het beste de prestaties van het team beschrijft. Als het team geen vaardigheid in een bepaald gebied toont, zet dan een X in het eerste vak voor Niet Vertoond (NV). Geef zoveel mogelijk inhoudelijke schriftelijke opmerkingen als blijkt van waardering voor het harde werken van het team en om ze te helpen verbeteren. Vergeet niet een nominatie te omcirkelen, wanneer u een team wilt voordragen voor een specifieke award.

		Beginnend	Ontwikkellend	Capabel	Voorbeeldig
<b>Mechanisch ontwerp</b>	<b>Degelijkheid</b>	De robuustheid is aanwezig om de wedstrijd te overleven.			
	N	Nogal fragiel, gaat vaak stuk	Geregeld of behoorlijke schade/repatries	Af en toe schade, kleine repatries	Robuust
	V				Geen repatries
	<b>Mechanische efficiëntie</b>	Economisch gebruik van onderdelen & tijd, gemakkelijk te repareren en te veranderen.			
N	Teveel onderdelen of te veel tijd nodig voor ombouw	Inefficiënte onderdelen en gebruik van tijd voor ombouw	Zinvol gebruik van onderdelen en tijd	Ideaal gebruik van tijd en onderdelen	
V					
<b>Mechanisatie</b>	De geschiktheid van de robot om te bewegen met de juiste snelheden, kracht en precisie benodigd voor de taken.				
N	Onevenwichtige snelheid, kracht en precisie bij de meeste taken	Onevenwichtige snelheid, kracht en precisie bij enkele taken	Evenwichtige snelheid, kracht en precisie bij de meeste taken	Evenwichtige snelheid, kracht en precisie bij elke taak	
V					

Opmerkingen:

<b>Programmering</b>	<b>Programmeer-kwaliteit</b>	Programma's zijn geschikt voor het doel en geven consistente resultaten er vanuit gaande dat er zich geen mechanische fouten voordoen.			
	N	Zal het doel niet halen EN is zeer inconsistent	Zal het doel niet halen OF is zeer inconsistent	Zal het doel meermaals halen	Zal doelen bereiken bij elke poging
	V				
	<b>Programmeer- efficiëntie</b>	Programma's zijn modulair, logisch en begrijpelijk.			
	N	Buitensporig veel code, zeer moeilijk te begrijpen	Inefficiënte programmering, met enige moeite te begrijpen	Doelmatige programmering, makkelijk te begrijpen	Doordachte programmering door iedereen te begrijpen
V					
<b>Automatisering / Navigatie</b>	De mogelijkheid van de robot om zoals bedoeld te opereren, gebruikmakend van mechanische- of sensor-terugkoppeling (zo weinig mogelijk gebruikmakend van menselijk ingrijpen en programmeren op tijd).				
N	Regelmatig ingrijpen om te richten EN om robot te pakken	Frequent menselijk ingrijpen om te richten OF om robot te pakken	Robot beweegt telkens zoals bedoeld, af en toe ingrijpen	Robot beweegt altijd zoals bedoeld, GEEN menselijk ingrijpen	
V					

Opmerkingen:

<b>Strategie en Innovatie</b>	<b>Ontwerpproces</b>	Het vermogen om verbetercycli te ontwikkelen en uit te leggen, waarbij alternatieven afgewogen worden, selecties getest en ontwerpen verbeterd worden (voor zowel programmering als ook het mechanisch ontwerp).			
	N	Ongeorganiseerd EN toelichting kan verbeterd worden	Ongeorganiseerd OF toelichting kan verbeterd worden	Systematisch en goed verklaard	Systematisch, goed verklaard EN goed gedocumenteerd
	V				
	<b>Missie-strategie</b>	Het vermogen van het team om de wedstrijdstrategie duidelijk te definiëren en te beschrijven.			
	N	Geen heldere doelen EN geen duidelijke strategie	Geen heldere doelen OF geen duidelijke strategie	Duidelijke strategie om helder geformuleerde doelen te bereiken	Duidelijke strategie om de meeste / alle missies uit te voeren
V					
<b>Innovatie</b>	De creatie van nieuwe, unieke of onverwachte functies (dat kan zijn in het ontwerp, in de programma's, in de strategie of andere toepassingen) die een toegevoegde waarde hebben bij het uitvoeren van bepaalde taken.				
N	Originele functie(s) zonder toegevoegde waarde/potentieel	Originele functie(s) met enige toegevoegde waarde/potentieel	Originele functie(s) met een potentie tot significante bijdrage	Originele functie(s) die een echt significante bijdrage levert	
V					

Opmerkingen:

<b>Award Nominatie:</b>	<b>Mechanisch ontwerp</b>	<b>Programmering</b>	<b>Strategie &amp; Innovatie</b>
-------------------------	---------------------------	----------------------	----------------------------------