

Ohjeet: Merkitse selvästi kunkin osaamisalueen osalta, mikä annetuista vaihtoehdoista kuvaa parhaiten joukkueen suoritusta.

Mikäli suoritus jää näiden alle, merkitään EI (Ei suoritusta).

Kirjaa kommenttikenttiin mahdollisimman monta kehitysehdotusta, sekä arvioinnissa joukkueen eduksi huomioitavaa havaintoa.

Ympyröi lopuksi alareunan vaihtoehdoista joukkueen vahvin osaamisalue.

Tämä dokumentti on perustuu englanninkieliseen alkuperäisjulkaisuun: Ristiriitatapauksissa pätee englanninkielinen teksti.

	Aloitteleva	Kehittyvä	Taitava	Esimerkillinen	
Mekaniikan suunnittelu	Kestävyys Rakenteen lujuus; kyky kestää kilpailun rasituksia, mekaniikka				
	EI	varsin herkkä särkymään; voi rikkoutua pahoin	jotain pientä pitää korjata säännöllisesti	vikoja / korjattavaa esiintyy vain harvoin	vaikuttava rakenne; ei tarvitse korjailta
	Rakenteen tehokkuus Taloudellinen osien ja ajan käyttö; helppo korjata ja muokata				
	EI	osia on käytetty paljon yli tarpeen, tai rakenne on hidas muokata / korjata	osia on käytetty yli tarpeen, tai rakenne on hidas muokata / korjata	asianmukainen rakenne, muokattavissa ja korjattavissa	tehokkaasti rakennettu robotti, joka on muokattavissa ja korjattavissa nopeasti
	Rakenteen toimivuus Robotin liikkeet ja mekanismit toimivat suoritettaviin tehtäviin nähden sopivalla nopeudella, voimalla ja tarkkuudella (käyttövoima ja toteutus)				
	EI	nopeus, voima ja tarkkuus ovat useimpiin tehtäviin nähden epätasapainossa	nopeus, voima ja tarkkuus ovat muutamaa tehtävään nähden epätasapainossa	nopeus, voima ja tarkkuus ovat useimpiin tehtäviin nähden tarkoituksenmukaisia	nopeus, voima ja tarkkuus ovat kaikkiin tehtäviin nähden tarkoituksenmukaisia
Ohjelmointi	Ohjelmoinnin laatu Ohjelmat ovat tarkoituksenmukaisia ja niillä saavutetaan toistettavia tuloksia, olettaen ettei robottiin tule mekaanisia vikoja				
	EI	tavoitteet saattavat jäädä saavuttamatta JA robotti saattaa toimia	tavoitteet saattavat jäädä saavuttamatta TAI robotti saattaa toimia	saavuttaa tavoitteet toistuvasti	saavuttaa tavoitteet joka kerta
	Ohjelmoinnin tehokkuus Ohjelmat ovat modulaarisia, selkeitä ja ymmärrettäviä				
	EI	tarpeettoman pitkästi kirjoitettua koodia, josta on vaikea saada selkoa	tarpeettoman pitkästi kirjoitettua koodia, josta on hankalaa saada selkoa	tarkoituksenmukainen koodi, jota on helppo ymmärtää	suoraviivainen tarkoituksenmukainen koodi, jota kaikki ymmärtävät helposti
	Automaattiset toiminnot/Navigaatio Robotin kyvykyys havainnoida ja hyödyntää ympäristöään, sekä toimia ja liikkua itsenäisesti tätä pohjalta (riippumattomuus käyttäjän toimenpiteistä ja / tai ohjelman ajoituksista)				
	EI	suoritukset perustuvat säännöllisesti käyttäjän tekemään tähtäykseen JA robotin palautamiseen	suoritukset perustuvat säännöllisesti käyttäjän tekemään tähtäykseen TAI robotin palautamiseen	Robotti liikkuu ja toimii toistuvasti aiotulla tavalla, vain satunnaista käyttäjän toimenpiteitä	Robotti liikkuu ja toimii joka kerta aiotulla tavalla, ilman käyttäjän toimenpiteitä
Strategia & Ideointi	Suunnitteluprosessi Joukkue osaa kuvailla robotin suunnittelussa käyttämänsä ideointi, kehitys ja testaus prosessin pääkohdat (koskee ohjelmointia sekä mekaniikan suunnittelua)				
	EI	järjestelmällisyyteen JA perusteluihin on syytä kiinnittää enemmän huomiota	järjestelmällisyyteen TAI perusteluihin on syytä kiinnittää enemmän huomiota	järjestelmällinen, hyvin perusteltu	järjestelmällinen, hyvin perusteltu ja dokumentoitu
	Pelistrategia Joukkueen pelistrategia on harkiten määritelty ja selkeä				
	EI	joukkueella ei ole selkeitä tavoitteita, EIKÄ selkeää strategiaa tehtävien suorittamiseen	joukkueella ei ole selkeitä tavoitteita TAI selkeää strategiaa tehtävien suorittamiseen	joukkue on määritellyt tavoitteensa ja sillä on selkeä strategia niiden saavuttamiseksi	joukkueella on selkeä strategia useimpien / kaikkien tehtävien suorittamiseksi
	Kekseliäisyys Uusi, ainutlaatuinen, tai odottamaton ominaisuus, idea (esim. mekaniikkaa, ohjelmia, strategioita tai sovelluksia), jotka ovat hyödyllisiä tiettyjen tehtävien suorittamisessa				
	EI	omaperäinen ratkaisu (ratkaisuja) joka ei tuo lisäarvoa tai mahdollisuuksia	omaperäinen ratkaisu (ratkaisuja) joka tuo jotakin lisäarvoa tai mahdollisuuksia	omaperäinen ratkaisu (ratkaisuja) joka lisää mahdollisuuksia merkittävästi	omaperäinen ratkaisu (ratkaisuja) joka tuo merkittävästi lisäarvoa
	Vahvin osa-alue:				
		Mekaniikan suunnittelu	Ohjelmointi	Strategia & Ideointi	