

---



---

**Instructions:** Pour chaque domaine de compétence, cochez la case qui décrit le mieux les réalisations de l'équipe. Si l'équipe n'a pas démontré sa compétence dans un domaine particulier, inscrivez un «X» dans la première : *Non Démontré* (ND). Veuillez fournir autant de commentaires que vous le pouvez afin de mettre en évidence le travail acharné de l'équipe et l'aider à s'améliorer.

		Novice	Apprenti	Accompli	Exemplaire
<b>Design mécanique</b>	<b>Durabilité</b>	<i>Signes d'intégrité structurelle; capacité de surmonter les défis du contexte de la compétition</i>			
	N.D.	Fragile; brise souvent	bris ou réparations fréquents ou majeurs	bris ou réparations rares	construction robuste; aucune réparation
	<b>Efficacité</b>	<i>Usage économique du temps et du matériel; facilité de réparation et de modification</i>			
	N.D.	temps ou matériel excessif lors des réparations/modifications	temps ou matériel mal utilisé lors des réparations/modifications	temps ou matériel approprié lors des réparations/modifications	temps et matériel judicieusement utilisés lors des réparations/modifications
	<b>Mécanisation</b>	<i>Capacité des mécanismes du robots à bouger et prendre action avec la vitesse, la force et la précision requises pour la tâche à accomplir (propulsion et exécution)</i>			
N.D.	vitesse, force et précision incontrôlées sur la plupart des tâches	vitesse, force et précision incontrôlées sur quelques tâches	vitesse, force et précision contrôlées sur la plupart des tâches	vitesse, force et précision contrôlées sur toutes les tâches	
<i>Commentaires</i>					

<b>Programmation</b>	<b>Qualité</b>	<i>Les programmes sont appropriés aux besoins et donnent des résultats répliquables hormis défaillance mécanique</i>			
	N.D.	n'accomplit pas la tâche ET n'offre pas de constance	n'accomplit pas la tâche OU n'offre pas de constance	accomplit la tâche répétitivement	accomplit toujours la tâche
	<b>Efficience</b>	<i>La programmation est modulaire, systématique et compréhensible</i>			
	N.D.	programmation excessive et difficile à comprendre	programmation inefficace et difficile à comprendre	programmation appropriée et facile à comprendre	programmation simple, fluide et facile à comprendre pour quiconque
	<b>Automatisation/déplacement</b>	<i>Le robot est capable de bouger et d'interagir tel que désiré par rétroaction mécanique et/ou de capteurs (nécessite un minimum d'intervention humaine et/ou de synchronisation)</i>			
N.D.	le pilote intervient souvent pour orienter ET récupérer le robot	le pilote intervient souvent pour orienter OU récupérer le robot	le robot bouge/agit comme requis à répétition; intervention du pilote occasionnelle	le robot bouge/agit toujours comme requis sans intervention du pilote	
<i>Commentaires</i>					

<b>Stratégie et innovation</b>	<b>Processus de conception</b>	<i>Capacité d'expliquer les cycles de développement pendant lesquels les options sont débattues et retenues, puis testées et les concepts améliorés (s'applique tant à la programmation qu'au design mécanique)</i>			
	N.D.	l'organisation ET les explications doivent être améliorées	l'organisation OU les explications doivent être améliorées	systématique et bien expliqué	systématique, bien expliqué et bien documenté
	<b>Stratégie</b>	<i>Capacité de clairement définir et décrire la stratégie de jeu de l'équipe.</i>			
	N.D.	pas d'objectifs clairs ET pas de stratégie claire	pas d'objectifs clairs OU pas de stratégie claire	stratégie claire visant l'atteinte d'objectifs définis	stratégie claire menant à l'accomplissement de la plupart/toutes les missions
	<b>Innovation</b>	<i>Création d'élément(s) nouveau(x), unique(s) ou original(aux) qui améliorent la performance à accomplir certaines tâches; ex.: concepts, programmes, stratégies ou applications)</i>			
N.D.	élément(s) originaux sans valeur ajoutée ni potentiel	élément(s) originaux avec peu de valeur ajoutée ou potentiel	élément(s) originaux avec le potentiel d'ajouter une valeur significative	élément(s) originaux qui ajoutent une valeur significative	
<i>Commentaires</i>					