

División: \_\_\_\_ Jr. \_\_\_\_ Sr. Nombre del equipo: \_\_\_\_\_ ID del equipo: \_\_\_\_\_

Nombre del juez:

Descripción breve del proyecto

<b>5: Muy de acuerdo</b>	excelente, sobresaliente, avanzado, ejemplar o sorprendente
<b>4: De acuerdo</b>	bueno, dotado, o competente
<b>3: Neutral</b>	promedio, intermedio, o aceptable
<b>2: Algo en desacuerdo</b>	hizo el intento pero necesita trabajarlo
<b>1: No estoy de acuerdo</b>	poco intento o necesita mucha ayuda

1 ~ 5

Categoría de jueceo	Subcategorías	Peso	Jueces Puntuación
1. Conceptos artísticos y creatividad del proyecto.	Los estudiantes aplicaron conceptos de arte relevantes y elementos artísticos únicos al proyecto robótico.	25%	
2. Interacciones	El(los) robot(s) interactuaron con otros robots, humanos y/o el medio ambiente.	8%	
3. Demostración de rendimiento del proyecto (robot)	La demo pública oficial del robot estuvo libre de problemas y <i>artísticamente</i> impresionante.	10%	
4. Proyecto Presentación: (humanos)	La presentación del proyecto fue clara, bien organizada y se realizó de manera efectiva. El equipo utilizó carteles, folletos, sitios de blogs y/o videos en línea para promocionar su proyecto.	12%	
5. Aprendizaje STEAM	Este proyecto aplicó conceptos de matemáticas y ciencias apropiados para la edad que los estudiantes podían explicar fácil y eficazmente.	10%	
6. Trabajo en equipo	Se especificaron claramente los roles específicos de los miembros. La división del trabajo está bien equilibrada. El trabajo en equipo y el espíritu de equipo fueron evidentes. <i>Nota: Si el equipo solo tiene un integrante, la puntuación debe ser 1.</i>	7%	
7. Diseño del robot	El diseño mecánico del robot fue creativo, fácil de usar y robusto. (Si la mayoría del hardware del robot fue hecho por otros o fue comprado, otorgue una puntuación de 1.)	7%	
	El proyecto es complejo con múltiples características/funciones y componentes.	3%	
8. Programación	El código del programa está bien organizado y comentado. Los estudiantes pudieron explicar con claridad y confianza cada parte del algoritmo.	8%	
9. Independencia del equipo	Considero que el proyecto fue diseñado, desarrollado y programado por los estudiantes, no por coaches adultos, padres, o mentores.	10%	