

Jueces :	Nombre y apellido	Nombre y apellido	Fecha			
Regional:			N° ronda	:		
Nombre del equipo						
	Criterio	Descripción	Puntuación máxima	Cumplimiento con el criterio	Total	
Proyecto e innovación	IDEA, CALIDAD Y CREATIVIDAD		20			
	Idea		5			
	Indagación	Selección de información relevante basado en la temática del año y los objetivos de desarrollo sostenible para el desarrollo del proyecto.	3	<input type="checkbox"/>		
	Originalidad de la idea	La idea del proyecto es altamente original, innovadora y demuestra un enfoque completamente único para abordar el tema de la temporada y el desafío.	2	<input type="checkbox"/>		
	Calidad		8			
	Pertinencia y relevancia	Proporciona una descripción que se ajusta a las necesidades, está en consonancia con la idea principal del proyecto y se enfoca en el valor que aporta a la sociedad.	3	<input type="checkbox"/>		
	Eficacia	El proyecto es factible a nivel económico		1	<input type="checkbox"/>	
		El proyecto es factible a nivel social		2	<input type="checkbox"/>	
		El proyecto es factible a nivel tecnológico.		2	<input type="checkbox"/>	
	Creatividad		7			
	Adaptación de la idea	El proyecto demuestra imaginación y creatividad en su diseño y ejecución.	5	<input type="checkbox"/>		
	Sensibilidad al problema	Capacidad del equipo en expresar y mostrar la adaptación a la temática de forma empática, versátil y proyectada a la sociedad.	2	<input type="checkbox"/>		
	INVESTIGACIÓN E INFORME		15			
	Estructura del informe	Portada, Tabla de contenido y presentación de equipo		1	<input type="checkbox"/>	
		Resumen de la idea		1	<input type="checkbox"/>	
		Presentación de la solución robótica		1	<input type="checkbox"/>	
		Impacto Social		1	<input type="checkbox"/>	
		Lista de Recursos		1	<input type="checkbox"/>	
	Redacción Coherente	Se considerará si el informe entregado tiene un nivel apropiado para la edad del equipo.	5	<input type="checkbox"/>		
	Resultados	Visualización de los hallazgos o respuestas a las preguntas o conjeturas planteadas	5	<input type="checkbox"/>		
	IMPACTO SOCIAL Y NECESIDAD		10			
	Necesidad	El proyecto es pertinente a una necesidad real de un grupo humano o comunidad.	5	<input type="checkbox"/>		
	Impacto	Impacta positivamente mejorando la calidad de vida de una comunidad o espacio geográfico.	5	<input type="checkbox"/>		
	INNOVACIÓN CLAVE Y SLOGAN		10			
	Innovación Clave	El proyecto o la solución tiene potencial para diferenciarse de productos o ideas ya existentes.	5	<input type="checkbox"/>		
	Slogan	El equipo posee una frase que les representa y promueve la rápida identificación y/o memorización de su servicio o solución.	5	<input type="checkbox"/>		
	Elementos adicionales de la iniciativa empresarial		10			
	Estructura de costos	Estructura de costos para la elaboración del prototipo y su posible comercialización.	3	<input type="checkbox"/>		
	Flujo de ingresos	Propuesta de estrategias para comercialización.	2	<input type="checkbox"/>		
	Recursos clave	Recursos que una compañía debe desplegar para hacer que el negocio funcione. Incluye recursos físicos, intelectuales, humanos y financieros. Pueden ser propios, arrendados o adquiridos de sus aliados.	3	<input type="checkbox"/>		
	Socio	Socios actuales del proyecto y posibles interesados o a quienes planea presentar.	2	<input type="checkbox"/>		
	Próximos pasos y desarrollo de prototipos		10			
	Desarrollo de prototipo	El equipo propone los siguientes pasos para desarrollar o mejorar el prototipo.	5	<input type="checkbox"/>		
	Plan de próximos pasos	El equipo presenta un plan de los siguientes pasos para la ejecución del proyecto.	5	<input type="checkbox"/>		
	Solución robótica	SOLUCIÓN ROBÓTICA		30		
		Componentes de la solución robótica	Contiene sensores	3	<input type="checkbox"/>	
			Contiene actuadores	3	<input type="checkbox"/>	
			Contiene controladores.	4	<input type="checkbox"/>	
		Beneficios de la Solución Robótica	Identificación de la mejora o aporte a la automatización de procesos (Su solución robótica puede reemplazar ciertas partes de las tareas humanas o hacer posible hacer cosas que antes no podíamos hacer.)	10	<input type="checkbox"/>	
		Unificación del Software y Hardware	El robot está equipado con un software (código) que le permite operar de manera eficiente y autónoma. (Recibe señales de los sensores y las traduce en acciones precisas a través de los actuadores.)	10	<input type="checkbox"/>	
USO SIGNIFICATIVO DE LOS CONCEPTOS DE INGENIERÍA			15			
Identificación técnica de los componentes		Mencionan o nombran de forma adecuada cada uno de los componentes utilizados en la solución robótica.	5	<input type="checkbox"/>		
Funcionamiento del prototipo		El prototipo funciona.	5	<input type="checkbox"/>		
Identificación técnica de los procesos		Mencionan o nombran de forma adecuada cada uno de los procesos que incorpora la solución robótica.	5	<input type="checkbox"/>		
EFICIENCIA DEL CÓDIGO Y AUTOMATIZACIÓN DEL SOFTWARE			10			
Eficiencia del Código		Capacidad del programa o algoritmo para lograr su objetivo de manera rápida y consecuente utilizando la menor cantidad posible de recursos, como tiempo de ejecución y capacidad de procesamiento.	5	<input type="checkbox"/>		
Automatización del Software		la programación debe ser estructurada y funcional que permita ejecutar rutinas específicas de manera inteligente y adecuada. (se tomará en cuenta el lenguaje de programación que utilizaron).	5	<input type="checkbox"/>		
Demostración de la Solución Robótica			15			
Conocimiento del Tema		El equipo demuestra manejo y conocimiento sólido del tema tomando en cuenta los conceptos principales teóricos y prácticos El equipo orienta la explicación de su solución de forma clara y precisa, con un lenguaje técnico y fácil de entender por el receptor.	5	<input type="checkbox"/>		
Pensamiento a futuro	Debería poder explicar qué podría mejorarse en el futuro en su solución robótica tomando en cuenta qué es un prototipo.	5	<input type="checkbox"/>			
Funcionamiento de la solución robótica	el robot funciona de la forma en que el equipo lo explicó, deben demostrar que el código si se ejecuta en el robot, que contiene los componentes que el equipo nombró	5	<input type="checkbox"/>			
Presentación y espíritu de equipo	Presentación y Stand del proyecto		25			
	Presentación	Uso de las ayudas didácticas y material de apoyo en la presentación.	2	<input type="checkbox"/>		
		Seguridad y confianza.	3	<input type="checkbox"/>		
		La estructura de la presentación están alineados a los objetivos de la temática de la temporada.	3	<input type="checkbox"/>		
	Diseño	Atractivo	2	<input type="checkbox"/>		
		Funcional	2	<input type="checkbox"/>		
		De fácil entendimiento de los visitantes	3	<input type="checkbox"/>		
	Creatividad	Empleo de materiales amigables con el ambiente	2	<input type="checkbox"/>		
		Video resumen de la explicación de su solución robótica	4	<input type="checkbox"/>		
	Comprensión técnica y Agilidad mental	Inclusión de elementos decorativos enmarcados en el proyecto	4	<input type="checkbox"/>		
	Comprensión técnica y Agilidad mental		15			
	Nivel de competencia lingüística (habilidad y dominio para expresarse así como comprensión técnica.)	Ejecuta de forma rápida y eficaz la muestra, explicando de forma detallada y sencilla la solución pero utilizando un lenguaje adecuado a la competencia.	5	<input type="checkbox"/>		
	Tiempo de respuesta y ejecución del equipo durante el proyecto	Respetaron el tiempo de presentación (5 minutos), en las preguntas dieron respuestas acertadas por manejo del contenido en el menor tiempo y de forma objetiva.	5	<input type="checkbox"/>		
	Cumplimiento de las acciones establecidas	Demostraron que pueden trabajar por su cuenta, sin ayuda de adultos, no solo durante el proyecto, sino también a la hora de instalar el stand o solucionar problemas técnicos.	5	<input type="checkbox"/>		
	Espíritu de equipo		15			
Capacidad Resolutiva grupal	Percepción del trabajo e integración grupal.	5	<input type="checkbox"/>			
Confianza	Respeto entre todos los integrantes al momento de interactuar en la presentación, sin importar roles y cargos.	10	<input type="checkbox"/>			
	Puntuación Máxima		200			