

Resumen

Los equipos deben considerar su temporada como exitosa si han aprendido algo nuevo y se han divertido aplicando sus conocimientos y habilidades en el VEX IQ Challenge. Los eventos proveen una gran oportunidad para compartir y reconocer los logros y contribuciones de los estudiantes participantes.

Esta sección detalla la lista completa de premios presentados en el programa VEX IQ Challenge. La mayoría de los eventos locales y regionales ofrecen una cantidad menor de estos premios, según el número de equipos participantes en el evento. Prácticamente el único evento que otorga todos y cada uno de estos premios será el Mundial VEX, como garantía de los cientos de equipos participando. Los premios presentados en cada evento son elegidos por el comité planificador del evento con la ayuda del Gestor de Soporte Regional. Los detalles en el proceso de jurado utilizados para elegir los ganadores de cada premio están disponibles en la Guía de Jueces ubicada en roboticseducation.org/event-partners/event-partner-resources-documents/.

Los eventos oficiales no pueden cambiar el criterio de evaluación de los que están enlistados abajo. Los eventos que no sigan el criterio de evaluación en este documento no clasificarán a eventos de mayor nivel. Los jueces en eventos locales clasificatorios deben seguir el proceso de jurado en la guía oficial de jueces VEX IQ Challenge.

Equipos enfocados en estudiantes: La Robotics Education & Competition Foundation busca incrementar el interés de los estudiantes y su participación en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) al atraer estudiantes en programar de robótica aplicada sustentable y de bajo costo a nivel internacional. Los jueces juegan un rol importante en nuestros esfuerzos para asegurar que los programar sean enfocados a los estudiantes. Los profesores, padres y mentores que proveen una guía y ayudan a los estudiantes en diseño, arreglo y programación del robot es aceptable. Los adultos que hagan la mayoría del trabajo en un robot, o trabajen solos sin estudiantes es inaceptable, ya que obviamente hay aprendizaje y empoderamiento limitado de los estudiantes en esas situaciones.

Los jueces tienen la oportunidad, mediante las entrevistas y observaciones, de identificar a los equipos, escuelas y clubes de mantener su programa centrado en los estudiantes, y entienden que el propósito del programa es mejorar el proceso de aprendizaje, no de ganar a toda costa. Los jueces, con ayuda de los integrantes del evento, tienen instrucciones de identificar a los equipos que no estén centrados en los estudiantes.

Ejemplos de equipos que no estén centrados en los estudiantes pueden incluir:

- Robots construidos completamente por mentores.
- Robots idénticos en dos o más equipos (llamados robots clones).
- Adultos que critiquen a los estudiantes de alianzas por mal desempeño, errores o culpan a otros equipos por puntajes bajos en vez de ofrecer sugerencias positivas.

Los jueces tienen instrucciones de no otorgar premios del jurado a estos equipos.

Premios Estándares: Lo siguiente es la lista de premios estándares que se ofrecen en la mayoría de los eventos.

Premios Estándares	
Excellence Award	El mejor equipo/programa de robótica (Desempeño del robot y evaluación del jurado)
Teamwork Champion Award (2 equipos)	Alianza en el primer lugar del Teamwork Challenge (Robot Performance)
Design Award	El proceso de diseño más efectivo y eficiente
STEM Research Project Award	La presentación del proyecto STEM más eficiente
Robot Skills Champion Award	El mejor puntaje combinado del Driver Controlled Skills y Programming Controlled Skills.
Judges Award	Reconocimiento de los jueces por logros especiales

Otros eventos y VEX Worlds pueden ofrecer algunos de los siguientes premios. Para tener una lista de los premios ofrecidos en tu evento y que premios clasifican a algún campeonato, favor visita la página de tu evento en robotevents.com:

Otros premios al desempeño del Robot	
Basado en el desempeño del equipo en los desafíos del Robot	
Teamwork Finalist Award (2 teams)	Cada equipo en la 2da alianza del Teamwork Challenge
Teamwork 2nd Place Award (2 teams)	Cada equipo en la 2da alianza del Teamwork Challenge en VEX Worlds
Teamwork 3rd Place Award (2 teams)	Cada equipo en la 3era alianza del Teamwork Challenge VEX Worlds
Robot Skills 2nd Place Award	2 ^{do} lugar del Programming y Driving Skills Challenge combinado
Robot Skills 3rd Place Award	3 ^{er} Lugar del Programming y Driving Skills Challenge combinado en VEX Worlds
Premios técnicos del jurado	
Basado en las deliberaciones del jurado del evento	
Amaze Award	Un robot increíble, bien fabricado y con buen desempeño
Build Award	Un robot robusto y bien construido
Create Award	Un robot con una solución de ingeniería única
Think Award	Un robot con una programación efectiva
Otros premios del jurado	
Energy Award	Un equipo que demuestra un entusiasmo extraordinario
Inspire Award	Un equipo que inspira al jurado con su proyecto STEM
Sportsmanship Award	Un equipo que demuestra respeto y gran entusiasmo
Premios individuales	
Mentor of the Year Award	Reconoce a un mentor destacado
Teacher of the Year Award	Reconoce a un profesor destacado
Volunteer of the Year Award	Reconoce a un voluntario del evento destacado
Premios desafíos On-line	
(Estos premios tienen una fecha limite en Enero y son premiados en VEX World, se deben postular de forma On-line)	
VEX IQ Promote Award	El equipo con el mejor video promocional
Girl Powered: In Her Words Storybook Challenge	El equipo con la mejor historia para el Girl Powered Challenge
Robomatter VEX IQ Robot Virtual Worlds	El equipo con el mejor desempeño en Robot Virtual Worlds
VEX Photo Challenge	El equipo con la mejor fotografía
Texas Instruments Electronics Challenge	El equipo con el mejor estudio de electrónica
Dell Technologies Website Challenge	El equipo con la mejor página web

Profesionalismo y ética de un equipo

La Fundación REC considera que la conducta positiva, respetuosa y ética es un componente esencial del VEX IQ Challenge. La ética es una parte importante de la capacitación y práctica profesional de cada ingeniero. Al determinar los premios, los jueces considerarán la conducta del equipo para incluir a los estudiantes, adultos y mentores asociados con el equipo.

Excellence Award

El **Excellence Award** es el mayor premio presentado en VEX IQ Challenge. Este premio es presentado a un equipo que es un ejemplo de excelencia sobresaliente en crear un programa de robótica VEX de alta calidad. Este equipo es un fuerte contendor en muchas categorías. Los ganadores del Excellence deben tener un cuaderno de ingeniería.

Criterio clave:

- Evaluación del Desing Award
- Evaluación del de partidos de clasificatorias del Teamwork
- Challenge Evaluación del Robot Skills Challenge
- Evaluación de otros premios del jurado
- Programa de robótica VEX de alta calidad

Algunos eventos pueden ofrecer 2 Excellence Awards, uno para el mejor equipo de escuela primaria, y uno para el mejor equipo de escuela media, si el evento tiene al menos diez equipos de cada nivel.

Excellence Award en VEX Worlds: En VEX Worlds, el Excellence Award se otorgará en los niveles de escuela media y escuela primaria.

Solo los equipos que haya Ganado el Excellence Award en un campeonato estatal/regional/provincial/nacional durante el año actual y haya postulado su cuaderno de ingeniería será considerado para el Excellence Award en VEX Worlds, entonces el premio es otorgado al colegio u organización del equipo, no al equipo en particular. El colegio u organización que haya Ganado el Excellence Award en VEX Worlds en los 3 años anteriores no serán seleccionables para el Excellence Award en VEX Worlds.

Design Award

El **Design Award** se otorga al equipo que demuestra la capacidad de implementar el proceso de diseño e ingeniería en el robot más efectivo y eficiente. El cuaderno de ingeniería y la discusión con los jueces demuestra la capacidad del equipo de producir un robot de calidad con ayuda mínima de los adultos. Solo los equipos que hayan postulado un cuaderno de ingeniería son candidatos para el Desing Award.

Criterio clave:

- El cuaderno de ingeniería es un documento claro, completo y organizado del proceso de diseño del robot.
- El equipo demuestra una gestión efectiva de recursos de tiempo, materiales y habilidades.
- Los estudiantes entienden y explican como desarrollaron una estrategia y diseño del robot efectivos.
- Los estudiantes demuestran trabajo en equipo y habilidades de comunicación efectiva.

Design Award – Cuaderno de ingeniería

Una de las misiones principales de la VEX Robotics Competition es ayudar a los estudiantes a adquirir habilidades de la vida real que los beneficiaran en su futuro académico y profesional. El cuaderno de ingeniería es un método para que los equipos entiendan mejor el proceso de diseño ingenieril mientras aplican habilidades importantes como gestión de proyectos, gestión de tiempo, reunión creativa, y trabajo en equipo. El formato preferido es un bloc de notas cuadrangular encuadernado. Los equipos reciben un Cuaderno de ingeniería cuando se registran. Hay instrucciones y ejemplos incluidos en el frente del cuaderno.

Cada cuaderno esta creado mediante el concertado esfuerzo de un equipo para documentar sus decisiones en el diseño. Los eventos grandes pueden enviar a los ganadores del Desing Award a distintos campeonatos, así que los equipos deben iniciar sus cuadernos temprano y actualizarlos constantemente.

Ingeniería es un proceso repetitivo donde los estudiantes reconocen y definen un problema, buscan ideas y trabajan a través de muchas etapas del proceso de diseño, prueban sus diseños, continúan mejorando sus diseños, y continúan el proceso hasta que una solución haya sido identificada. Durante este proceso, los estudiantes se encontrarán con obstáculos, momentos de éxito y fracaso, y aprenderán muchas lecciones. Este es el proceso que los estudiantes deben documentar en su cuaderno de ingeniería.

El cuaderno de ingeniería otorga una oportunidad de documentar todo lo que un equipo realiza durante el proceso de diseño y debe incluir: una tabla de contenidos, notas de las reuniones de los equipos relacionadas al proceso de diseño, conceptos y esquemas, fotos, observaciones que deben ser consideradas en la siguiente decisión sobre el diseño, observaciones y pensamientos de los integrantes del equipo sobre el diseño, practicas del equipo que se relaciones con el proceso de diseño, y otros documentos que un equipo pueda encontrar útil para el diseño del robot.

Un buen cuaderno de ingeniería provee a una persona ajena al equipo un documento detallado del diseño y construcción del robot.

Un buen cuaderno de ingeniería provee a una persona ajena al equipo un documento detallado del diseño y construcción del robot.

El cuaderno de ingeniería que entrega la REC Foundation con el registro del equipo incluye pistas de un buen documento y otorga ejemplos de buenas prácticas. El formato preferido es un bloc de notas cuadrangular encuadernado. El cuaderno no debe ser editado. El número del equipo debe estar en la cubierta. El cuaderno debe ser escrito con tinta con los errores tachados con una sola línea. Las paginas deben ser enumeradas y las notas deben estar con fecha y en orden cronológico en cada página firmada o con las iniciales de los estudiantes. Materiales adicionales como códigos o dibujos CAD deben ser pegadas con cinta o pegamento al cuaderno. No se deben sacar las hojas del cuaderno, incluso si contienen errores.

Nota para los Equipos: Los jueces no aceptarán cuadernos electrónicos en laptops, pendrives, o almacenamiento virtual. Los equipos serán entrevistados en su area de pit durante eventos locales y estatales.

Design Award en VEX Worlds: En VEX Worlds, los equipos deben haber ganado el Desing Award o el Excellence Award en un evento estatal/regional/provincial/nacional para postular al Desing Award. Los equipos candidatos deben contactarse con VEX Worlds y postular su cuaderno de ingeniería en el registro del evento. Los equipos con cuadernos de alta calidad serán elegidos para ser entrevistados en sus áreas de pits. No se realizarán entrevistas agendadas para el Desing Award en VEX Worlds.

Nota: Las restricciones para postular el cuaderno a VEX Worlds pueden cambiar para incluir a todos los equipos que han sido premiados con el Desing Award, STEM Research Award o Excellence Award durante la temporada actual si los equipos proveen un suficiente número de Jueces para permitir que postulaciones adicionales sean revisadas.

STEM Research Project Award

El **STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) Research Project Award** es presentado al equipo que comparte la mejor presentación del proyecto de investigación STEM. Esta presentación, seguida por la discusión con los jueces, demuestra el entendimiento significativo de los estudiantes de los temas e investigaciones realizadas. La presentación también destaca el trabajo de los estudiantes en compartir lo que aprendieron en un formato efectivo.

Criterio de evaluación:

- Identifica un desafío de interés que se relaciona con el tema STEM de la temporada
- Investigación completa y recolección de evidencia utilizando fuentes confiables
- Demuestra un proceso organizado y documentado para estudiar y explicar los resultados de la investigación.
- Describe como los resultados de la investigación fueron aplicados y probaron la solución
- Comparten la solución en una presentación creativa y efectiva
- Los estudiantes demuestran un entendimiento de todo el proceso de investigación
- Los estudiantes demuestran trabajo en equipo y habilidades de comunicación efectiva

STEM Research Project Award en VEX Worlds: Los equipos deben haber ganado el Desing Award, STEM Research Project Award o el Excellence Award en un evento estatal/regional/provincial/nacional para ser candidatos para presentar el proyecto de investigación STEM en VEX Worlds. El horario de la presentación del proyecto STEM será enviado por correo a los equipos candidatos la semana de VEX Worlds. Los equipos deben asegurarse de que el correo de contacto otorgado en el registro esté disponible durante VEX Worlds.

Nota: Las restricciones en las presentaciones del proyecto STEM en VEX Worlds puede cambiar para incluir a todos los equipos que han sido premiados con el Desing Award, STEM Research Project Award o Excellence Award durante la temporada si los equipos proveen un número suficiente de jueces para revisar las postulaciones adicionales.

Judges Award

El Judges Award es presentado al equipo que los jueces consideran merecedor de un reconocimiento especial. El jurado considera un número de posibles criterios para este premio, tal como el equipo demuestra atributos especiales, esfuerzo y perseverancia ejemplar en el evento, o logros del equipo durante la temporada que no encajan en ninguno de los otros premios, pero sin dudar merecen un reconocimiento especial.

Premios al desempeño del robot

El **Teamwork Champion Award** es presentado a cada equipo de la alianza ganadora de los partidos finales del Teamwork Challenge.

El **Robot Skills Champion Award** es presentado al equipo con el puntaje combinado del Programming Skills Challenge y Driving Skills Challenge más alto. El puntaje combinado de un equipo será determinado al sumar el mayor puntaje del Programming Skills Challenge y el mayor puntaje del Driving Skills Challenge en un evento. Los equipos participando en un solo desafío recibirán cero puntos en el desafío que no participaron. Algunos eventos deciden no ofrecer este premio.

El **Teamwork Challenge Finalists Award** es presentado a cada equipo en la alianza en el segundo lugar de los partidos finales del Teamwork Challenge. Algunos eventos deciden no ofrecer este premio.

El **Teamwork Challenge 2nd Place Award** es presentado a cada equipo en la alianza en el segundo lugar de los partidos finales del Teamwork Challenge en VEX Worlds

El **Teamwork Challenge 3rd Place Award** es presentado a cada equipo en la alianza en el tercer lugar de los partidos finales del Teamwork Challenge en VEX Worlds

El **Robot Skills 2nd Place Award** es presentado al equipo con el segundo mejor puntaje combinado en Programming y Driving Skills Challenge. Algunos eventos deciden no ofrecer este premio.

El **Robot Skills 3rd Place Award** es presentado al equipo con el segundo mejor puntaje combinado en Programming y Driving Skills Challenge. Típicamente, solo VEX world entrega este premio.

Premios técnicos del Jurado

El **Amaze Award** es presentado a un equipo que tiene un robot increíble y de buen puntaje que demuestra alta calidad.

Criterio de evaluación:

- El diseño del robot obtiene una gran puntuación de forma consistente
- El robot demuestra un diseño mecánico sólido y está construido robustamente para completar sus tareas
- La programación del robot es efectiva y exitosa consistentemente
- Los estudiantes entienden y explican como trabajaron juntos para desarrollar su robot

El **Build Award** es presentado a un equipo que tiene un robot bien construido.

Criterio de evaluación:

- La construcción del robot es de alta calidad; robusto, limpio y uso efectivo de materiales
- El robot utiliza componentes mecánicos y electrónicos efectivamente
- El robot está diseñado clara dedicación a la seguridad y atención a los detalles
- El robot demuestra seguridad en el campo de juego y se mantiene dentro de las condiciones de la competencia
- Los estudiantes entienden y explican como trabajaron para desarrollar su robot

El **Create Award** es presentado al equipo cuyo diseño del robot incorpora una solución ingenieril efectiva al desafío del año.

Criterio de evaluación:

- El robot tiene una solución de diseño único y bien construida, la cual demuestra pensamiento creativo
- El equipo ha demostrado un proceso de diseño y metodología de gran creatividad
- El equipo se ha comprometido con enfoques ambiciosos y creativos para resolver el desafío del juego
- Los estudiantes entienden y explican como trabajaron juntos para desarrollar su robot

El **Think Award** es presentado al equipo que ha desarrollado un programa efectivo como parte de la estrategia para resolver el desafío del año.

Criterio de evaluación:

- Toda la programación está escrita limpiamente, bien documentada y fácil de entender
- Los equipos han explicado una estrategia de programación clara para resolver el desafío
- Los equipos demuestran el proceso de gestión de programación, incluyendo el historial de versión
- Los estudiantes entienden y explican como trabajaron juntos para desarrollar la programación del robot

Otros premios del jurado

El **Energy Award** es presentado al equipo que demuestra un gran nivel de entusiasmo y pasión en el evento.

Criterios de evaluación:

- El equipo mantiene un nivel alto de entusiasmo y energía durante el evento
- La pasión del equipo por la robótica enriquece la experiencia del evento para otros
- Los estudiantes demuestran trabajo en equipo y habilidades de comunicación efectiva

El VEX IQ **Innovate Award** reconoce la habilidad de un equipo de implementar un proceso de diseño efectivo y eficiente. Su cuaderno de ingeniería y discusión con los jueces demuestra la capacidad del equipo de producir un robot de calidad con mínima ayuda de los adultos. Solo los equipos que postulen un cuaderno de ingeniería son candidatos para el Innovate Award. Este premio será otorgado por los jueces a un duro contendor para el Desing Award. Este premio probablemente será otorgado solo en VEX Worlds.

Criterio de evaluación:

- El libro de ingeniería es un documento claro, completo y organizado del proceso de diseño del robot.
- El equipo demuestra gestión efectiva de habilidades, tiempo y recursos materiales.
- Los estudiantes entienden y explican como desarrollaron una estrategia de juego y un diseño del robot efectivos.
- Los estudiantes demuestran trabajo en equipo y habilidades de comunicación efectiva.

El **Inspire Award** es presentado al equipo que ha inspirado al jurado con su presentación del proyecto STEM. Este equipo comunica efectivamente su pasión por STEM y mantiene una actitud positiva durante la presentación.

La presentación del proyecto STEM impresiona al jurado. Este premio probablemente solo será otorgado en VEX Worlds.

El **Sportsmanship Award** es presentado al equipo que se ha ganado el respeto y la admiración de los voluntarios y tres equipos en el evento.

Criterio de evaluación:

- El equipo es cortés, servicial, y respetuoso a todos en el evento, dentro y fuera del campo
- El equipo interactúa con otros en el campo de juego acorde al espíritu de colaboración amistosa
- El equipo demuestra respeto y voluntad para ayudar a los voluntarios del evento, otros equipos, y espectadores
- El equipo demuestra emoción y entusiasmo durante el evento

Premios desafíos On-line

La evaluación de los desafíos On-line se ubican en Online Challenge que se puede encontrar en: <http://challenges.robotevents.com/>. Los desafíos online tienen fecha límite en Enero.

Premios individuales

El premio al **Mentor del año** es otorgado a un mentor o ingeniero que no es un profesor y que ha ayudado a los estudiantes a lograr objetivos que parecían inalcanzables. Esta persona es un ejemplo a seguir, un líder y un extraordinario mentor que ayuda mostrando a los estudiantes nuevas formas de expandir sus conocimientos y resolver problemas en el mundo de STEM. El receptor de este premio es nominado por los estudiantes de su equipo con una postulación por escrito detallando como el mentor los inspira, motiva y educa en una forma positiva, entusiasta y desafiante. Para ser considerado para este premio en VEX Worlds, los equipos deben postular un ensayo de 500 palabras en robotevents.com/vexawards/, el cual estará disponible del **1 de Enero, 2018 hasta 20 de Marzo, 2018**.

El premio al **Profesor o Profesora del año** es presentado a un profesor o profesora que muestra verdadero liderazgo y dedicación a su grupo de estudiantes. El ganador de este premio supera las expectativas continuamente para asegurar una experiencia segura, disfrutable y educativa para todos los estudiantes. El receptor de este premio es nominado por los estudiantes de su equipo con una postulación por escrito detallando como el profesor o profesora los inspira, motiva y educa en una forma positiva, entusiasta y desafiante. Para ser considerado para este premio en VEX Worlds, los equipos deben postular un ensayo de 500 palabras en robotevents.com/vexawards/, el cual estará disponible del **1 de Enero, 2018 hasta 20 de Marzo, 2018**.

El premio al **Voluntario del año** es presentado a un voluntario del evento que demuestra un compromiso y devoción a la comunidad, dedicando muchas horas de trabajo duro con persistencia y pasión para ayudar que los eventos tomen lugar.

Los equipos compartirán los resultados de su proyecto STEM con los jueces del evento VEX IQ Challenge en una presentación de 4 minutos de forma creativa y efectiva, incluyendo la configuración. Los jueces tendrán hasta cuatro minutos para realizar preguntas al equipo para aprender mas del proyecto.

Nombre equipo: _____ **Número equipo:** _____ Primaria Media **Jurado:** _____

Para más detalles, revisa el apartado del proyecto de investigación STEM en www.roboticseducation.org/vex-iq-challeng/viq-current-game/

Direcciones: Marca la descripción que describe mejor la presentación del equipo para cada criterio.

Criterio	Experto (3 puntos)	Competente (2 puntos)	Emergente (1 punto)	Puntos
Identifica un tema de interés relacionado con tema STEM de la temporada	El tema del desafío está claramente identificado, con una fuerte conexión al tema STEM de la temporada	El tema del desafío está claramente identificado, con una conexión vaga al tema STEM de la temporada	El tema del desafío no está identificado y/o no tiene conexión alguna al tema STEM de la temporada	
Completa la investigación y recolecta evidencia utilizando fuentes confiables	Proveen evidencia de una investigación exhaustiva utilizando 3-5 fuentes confiables	Proveen evidencia de la investigación utilizando 1-3 fuentes confiables	Proveen evidencia sin fuentes confiables	
Demuestra un proceso bien organizado y documentado para estudiar/explicar los resultados obtenidos	Demuestra un proceso bien organizado y documentado para estudiar y explicar los datos de la investigación	Demuestra algo de organización y documentación del proyecto	No demuestra organización y documentación del proyecto	
Describe como los resultados de la investigación fueron aplicados para desarrollar la solución	Demuestra un profundo entendimiento de la aplicación de la investigación para desarrollar y probar la solución	Demuestra algo de entendimiento de la aplicación de la investigación para desarrollar y probar la solución	Demuestra poco o ningún entendimiento de la aplicación de la investigación para desarrollar la solución	
Comparten la solución de una forma creativa y efectiva	La presentación y soporte audiovisual proveen una explicación clara, efectiva y creativa de como la solución fue desarrollada y aplicada	La presentación provee una explicación adecuada de como la solución fue desarrollada y aplicada	La presentación carece de una explicación necesaria de como la solución fue desarrollada y aplicada	
Los estudiantes demuestran un entendimiento del proceso de investigación	Todos los estudiantes dominan el proceso de investigación	La mayoría de los estudiantes dominan la mayor parte del proceso de investigación	Los estudiantes carecen de entendimiento del proceso de investigación	
Los estudiantes demuestran habilidades de trabajo en equipo y comunicación efectiva	Todos los estudiantes demuestran un gran nivel de cooperación, cortesía, entusiasmo, confianza, precisión y claridad	Los estudiantes demuestran cierto nivel de cooperación, cortesía, entusiasmo, confianza, precisión y claridad	Los estudiantes demuestran poca cooperación, cortesía, entusiasmo, confianza, precisión y claridad	
Describe la mejor característica de la presentación y la discusión con el jurado (Continúa al reverso de la hoja): _____				Puntaje

Las rúbricas son documentos de evaluación confidenciales y no deben devolverse al equipo, al entrenador ni al organizador del evento. Las rúbricas deben ser destruidas inmediatamente después de que el Asesor del Juez haya grabado el equipo ganador.

Nombre equipo: _____ Número equipo: _____ Primaria Media Jurado: _____

Para más detalles del Desing Award, revise el apartado de premios en www.roboticseducation.org/vex-ig-challeng/viq-current-game/

Direcciones: Marcar la descripción que mejor describa el desempeño del equipo en cada criterio.

El cuaderno de ingeniería...					
Criterio	Experto (3 puntos)	Competente (2 puntos)	Emergente (1 punto)	Puntos	
Documento claro del proceso de diseño	Identifica el desafío(s)	Describe el desafío al inicio de cada proceso con palabras e imágenes, y establece los objetivos del equipo para superar el desafío	Identifica el desafío al inicio de cada proceso	No identifica el desafío al inicio de cada proceso	
	Planeando soluciones	Enumera 3 o más enfoques posibles para el desafío con diagramas etiquetados	Enumera 1-2 enfoques posibles para el desafío	No enumera los resultados de las planificaciones	
	Selecciona el mejor enfoque y plan	Explica porque el enfoque seleccionado fue elegido y porque las otras alternativas no. Describe completamente el plan.	Explica porque el enfoque seleccionado fue elegido. Hace mención del plan	No explica la razón de la toma de decisión	
	Construcción, programación y pruebas	Registra los procesos de construcción, programación y prueba y los resultados con tanto detalle que cualquiera fuera del equipo puede recrear el robot a partir del cuaderno	Registra los procesos clave de construcción, programación y prueba	Omite información importante del proceso de diseño, programación y construcción.	
	Repiten el proceso, si es necesario	Contiene un historial completo del proceso de diseño de la temporada que resultó en el diseño del robot actual, repitiendo los pasos anteriores para cada tarea	Describe la mayor parte del proceso de diseño, incluyendo gran parte de los pasos de cada tarea.	Omite gran parte de las tareas del proceso de diseño	
Documento completo y organizado del Proceso del Diseño del Robot	Contiene asignaciones de proyectos y equipos, entradas de reuniones de equipo, con objetivos, decisiones, logros, nombres o iniciales y fechas de registro. Con índice para que se pueda encontrar la información fácilmente	Contienen gran parte de la información. Organizada para que los integrantes puedan encontrar información.	Omite información importante. Documentación desorganizada		
El equipo demuestra gestión efectiva de habilidades, tiempo y recursos materiales	Incluye un cronograma general del proyecto contra el cual se verifica el progreso regularmente, los objetivos y logros diarios. Documenta las tareas de cada integrante en función de las habilidades y la disponibilidad.	Documenta gran parte de los objetivos y logros diarios y la mayoría de las tareas de los integrantes.	No documenta la gestión de tiempo para el proyecto		
Describe la mejor característica del cuaderno de ingeniería:				Puntaje	
Puntaje total obtenidos por el cuaderno (Añadir 3 puntos por un cuaderno cerrado y entra el numero en la 2da página de la rúbrica):					

Las rúbricas son documentos de evaluación confidenciales y no deben devolverse al equipo, al entrenador ni al organizador del evento. Las rúbricas deben ser destruidas inmediatamente después de que el Asesor del Juez haya grabado el equipo ganador.

Robot Design Interview

Critero	Experto (3 puntos)	Competente (2 puntos)	Emergente (1 punto)	Puntos
El cuaderno de ingeniería es un documento claro, completo y organizado del proceso de diseño del robot	Los estudiantes pueden explicar claramente el proceso de diseño del robot y como documentaron el proceso en el Cuaderno de Ingeniería	Los estudiantes pueden explicar la mayoría de los aspectos del proceso de diseño y como documentaron su uso en el proceso	Los estudiantes pueden explicar de forma limitada los aspectos del proceso de diseño y/o como documentaron el proceso	
El equipo demuestra gestión efectiva de habilidades, tiempo y recursos materiales	Los estudiantes pueden explicar como el progreso fue seguido en comparación al cronograma planteado y como los estudiantes asignaron las tareas en base a las habilidades y disponibilidad	Los estudiantes pueden explicar como el progreso fue seguido y como se asignaron las tareas	Los estudiantes no pueden explicar como el progreso del equipo fue monitoreado y/o como las tareas fueron asignadas	
Los estudiantes entienden y explican como desarrollaron una estrategia de juego y diseño del robot efectivos	Los estudiantes pueden describir múltiples estrategias de juego y diseños del robot que fueron considerados, y pueden explicar cómo y por qué se eligieron el diseño y estrategia actuales	Los estudiantes pueden describir al menos dos estrategias y diseños que fueron considerados, y pueden explicar cómo y por qué se eligió la estrategia o diseño actual	Los estudiantes solo describen la estrategia y el diseño actual o no pueden explicar cómo y por qué la estrategia y diseño actual fueron elegidos.	
Los estudiantes demuestran habilidades de trabajo en equipo y comunicación efectiva	Los estudiantes demuestran un gran nivel de trabajo en equipo, fluidez y cortesía	Los estudiantes demuestran algo de trabajo de equipo, fluidez y cortesía	Los estudiantes demuestran escaso trabajo en equipo, fluidez y cortesía	
Describe la mejor característica de la Entrevista para el Desing Award :	Puntaje obtenido por la entrevista y discusión con los jueces:			
	Puntaje obtenido por el cuaderno de ingeniería: (Incluyendo el puntaje extra por el cuaderno cerrado)			
	Puntaje total combinado:			

Las rúbricas son documentos de evaluación confidenciales y no deben devolverse al equipo, al entrenador ni al organizador del evento. Las rúbricas deben ser destruidas inmediatamente después de que el Asesor del Juez haya grabado el equipo ganador.