

Nitelik	Takım Formasyonu	Yarışma Metodolojisi	Robot Durumu	Robot Tarzı
İlkokul – Ortaokul	2 kişi	Juri Değerlendirmesi	Hazır Yapılmış	Otonom Hareket

1) Kategori Tanımı:

Robot Tasarım Yarışması, çocukların yaratıcı düşünme becerilerini kullanarak sıradışı problem çözme becerilerini geliştirmeyi amaçlayan bir kategoridir.

2) Kategori Derecelendirme:

Bu kategoride yarışan takımlar ortaokul ve lise seviyelerinde kendi kulvarlarında değerlendirilecektir.

3) Robotların Asgari Teknik Özellikleri

A. Robot Tipi

- Robotis Smart, Dream, Ollo, Stem, Premium tasarım kitleri ile katılım sağlanmalıdır.
- Konuyu ifade etmek için robotlara ek olarak dönüştürülmüş materyal, malzeme kullanımına izin verilir.
- Farklı eğitim setlerinin karışık parçaların kullanımına izin verilir.
- Örnek: ROBOTIS DREAM + ROBOTIS PREMIUM drive system – AX-12A).
- Mikrodenetleyici, dişli motor ve servo motorların her biri 2'şer parça ile sınırlıdır.

B. Robot Komponentleri

- Robotlar önceden üretilmiş olmalıdır.
- Robotlar alanda da üretilebilir, ancak bu konuda özel bir zaman veya yer sunulmayacaktır. Bu konuda tüm risk takımlara aittir.
- Robotun boyutları şu sınırları aşamaz: 50cm (en) X 50cm (boy) X 60cm (yükseklik)
- Motorlarda, sensörlerde ve diğer komponentlerde bir sınırlama yoktur.
- Robotun ağırlığında veya besleme gücünde bir sınırlama yoktur.
- A (i maddesi hariç) veya B maddelerinden bir tanesi ihlal edilmesi durumunda, robotlar yarışma alanında değiştirilebilir veya düzeltilebilir, ancak oyun ilerleyişini çakışma yaşayamaz. Zamanında hazır olmayan takım diskalifiye edilir.

1. Sunum Alanı Kuralları:

A. Sunum Alanı Yapısı:

- Sunum alanı bir masadan oluşmaktadır ve robot sunum panosunun önünde olmalıdır.
- Sunum panosuna 60cm x 90cm bir poster konabilir. Daha büyük posterler için onay alınması gerekir. Malzeme sınırlaması yoktur.

2019 STEAM CUP

- iii. Sunum posterinde çalışmanın adı, takım ismi, ekip mensuplarının isimleri ve çalışmanın tanımı olmalıdır.
- iv. Yukarıdaki maddeler dışında farklı bir sunum malzemesi tedarik edilmeyecektir.

2. Yarışma Metodu

A. Yarışma

- i. Sunum posterini ve robotunu takımlara verilen masa ve panoda sunulur.
- ii. **Takımlar 5 dakikalık bir sunum yapmalıdır. Sunum yapmayan takım diskalifiye olur.**
- iii. Jüri komitesi verilen değerlendirme kriterleri üzerinden robotları ve sunumları değerlendirir ve projenin tamamına bir puan çıkarır.

B. Skor Metodolojisi

- i. Jüri komitesi değerlendirme kriterleri şu şekildedir:
- ii. **KONU: ÇEVRENİN KORUNMASI**

#	Değerlendirme Alanı	Değerlendirme Kriteri	Puan	Aldığı Puan	Genel Puan
1	Yaratıcılık	Önceden oluşturulmuş bir teknolojiye sahip olmayan benzersiz bir form olması	5		
		Herhangi bir üretici tarafından hazır üretilen bir örnek olmaması	5		
		Daha önce herhangi bir yarışmaya katılmamış ve sunulmamış olması	5		
		Görsel ve sosyal medyada yayınlanmayan bir tasarım olması	5		
2	Bütünsellik (Tamamlanma Oranı)	Robotun birimlerinin çalışma şekli ve sistem kaynağının değerlendirilmesi	10		
		Robot parçaları ile çevre birimlerin birbiri ile uyumu	5		
		Robotun parçalarının, proje temasıyla görsel uyum içerisinde olma	5		
3	Kullanışlılık	Gerçek hayatta uygulanabilir ve sürdürülebilir olma	10		
		İnsan hayatına ve doğaya olan yararı	10		

2019 STEAM CUP

4	Teknik	Mekanizmaların çalışma esnasındaki performans dereceleri	10		
		Motorların proje amacına uygun olarak görevlerini yerine getirmesi	10		
5	Sunum	Konu başlığı ve sunum içeriğinin uyumu	10		
		Zamanı verimli kullanarak akıcı ve etkin bir sunu yapılması	10		
		TOPLAM PUAN			

C. Diğer Konular

- i. Jüri üyelerine yapılan sunum esnasında bütün proje ekibi hazır bulunmalı ve jüri üyelerinin sorularını yine jüri üyelerinin önünde cevaplamalıdır.
- ii. Sunum alanında robotlara gelebilecek zararlar takımların mesuliyetindedir. (Rakip bir ekipten kasti bir zarar verme durumu olması haricinde.)
- iii. Burada belirtilmemiş bir sorunla karşılaşılması durumunda organizasyon komitesinin kararları uygulanır.